RODRIGO CARREIRO

O FOUND FOOTAGE DE HORROR

ESTRONHO

RODRIGO CARREIRO

O FOUND FOOTAGE DE HORROR

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA
PROIBIDA A COMERCIALIZAÇÃO

RODRIGO CARREIRO

O FOUND FOOTAGE DE HORROR

2ª edição (ampliada) · 2023

O FOUND FOOTAGE DE HORROR
Todos os direitos desta obra reservados a RODRIGO CARREIRO.

Todos os direitos desta publicação são reservados a EDITORA ESTRONHO - São José dos Pinhais, Paraná - Brasil.

Autor: Rodrigo Carreiro
Preparação de texto: Heidi Gisele Borges
Revisão de texto: Heidi Gisele Borges
Revisão de dados: Marcelo Amado
Projeto gráfico: Marcelo Amado
Capa: Marcelo Amado, baseado em fotografia de twenty20photos

Fotografias internas: material de publicidade de uso editorial, com seus direitos autorais creditados em cada uma delas.

Editor responsável: Marcelo Amado

Dados Internacionais de
Catalogação na Publicação (CIP)
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

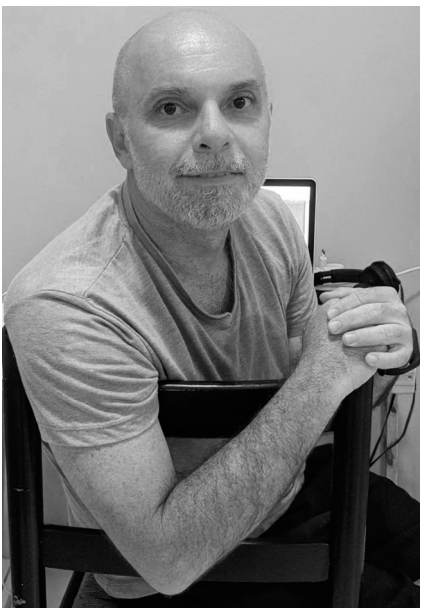
Carreiro, Rodrigo
O found footage de horror [livro eletrônico]/ Rodrigo Carreiro. -- 2. ed. -- São José dos Pinhais, PR : Estronho, 2023.
7.2 Mb; PDF

Bibliografia
ISBN 978-65-87071-58-9 (e-book)

1. Cinema 2. Found footage 3. Horror I. Título
CDD 777.6
23-0065

Índice para catálogo sistemático
1. Cinema

Uma publicação do Grupo de Pesquisa CNPq/ **Laboratório de Pesquisa de Imagens e Sons (LAPIS)**
Coordenador: Rodrigo Carreiro
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)/Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM)



Rodrigo Carreiro é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pernambuco, onde cursou Mestrado (2003) e Doutorado (2011) em Comunicação (Cinema). É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2. Fez estágio pós-doutoral na Universidade Federal Fluminense (RJ), em 2018-2019. Jornalista formado pela Universidade Católica de Pernambuco (1994), teve passagem pela Globo antes de começar a pesquisar sobre sound design e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e thrillers. É autor dos livros Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone (Editora Estronho, 2014), A pós-produção de som no audiovisual brasileiro (Marca de Fantasia, 2019), autor e organizador do livro-texto O som do filme: uma introdução (EdUFPR/EdUFPE, 2018), primeiro livro-texto de ensino de som para audiovisual do Brasil, no qual contribuiu com três capítulos sobre teoria e história do som para cinema. Lidera o grupo de pesquisa LAPIS (Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som), certificado pelo CNPq.

NOTA DO EDITOR: para melhor fluidez na leitura do texto, optamos por colocar as informações complementares de cada série ou filme citados, nas notas de rodapé; título original, ano e nome dos criadores e/ou produtores (para as séries) ou diretores (para os filmes). As informações são inseridas apenas na primeira vez em que a produção é citada (ou em casos especiais, sempre que houver a necessidade de destaque).

Agradecimentos 9
Introdução 15

1. Os principais marcos históricos e a discussão sobre gênero e estilo 21
   A pré-história do *found footage* de horror 22
   A bruxa de Blair e o Youtube 31
   Três conclusões 39

2. A câmera diegética: padrões de imagem e som 45
   A câmera diegética e o som 58
   A música no *found footage* 60
   O *found footage* e a voz 62

3. O marco zero: *A bruxa de Blair* 73
   A estética da imperfeição 82
   Um divisor de águas 86

4. O paradigma visual e sonoro: *[REC]* 91
   O som de *[REC]* 97
   Um tratamento paradigmático 107

5. *Computer screen films*: o falso *found footage* 2.0 109

6. 20 filmes que valem a pena ver 117

7. A estética da imperfeição e o *found footage* de horror brasileiro 131

Referências bibliográficas 131
Índice onomástico 137
Índice de filmes e séries 143

• REC

• 00: 08: 00

A lista de agradecimentos é uma seção de um livro que só costuma ser lida por aquelas pessoas que esperam estar lá. A pesquisa que resultou neste livro ocupou dez anos da minha carreira, e envolveu um grande número de colegas, estudantes, professores, pesquisadores e amigos interessados em cinema de horror. Os nomes de muita gente deveriam ser mencionados aqui. Por outro lado, e quem me conhece sabe disso, sofro de uma péssima memória, que pode me fazer esquecer eventuais colaboradores nessa trajetória longa e acidentada. Tentarei mencionar todo mundo que conseguir lembrar, e peço desculpas antecipadas àqueles que deram contribuições e não aparecem aqui. Pode ter certeza de que meu apreço por sugestões e críticas recebidas não é menor por causa disso.

Antes de tudo, é fundamental agradecer à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), que financiou os serviços de produção do livro, além de fornecer uma bolsa de pesquisa, durante seis meses, em 2018, para a realização de uma pesquisa de pós-doutorado, período em que rascunhei a primeira versão desse livro.

A maior parte desta pesquisa não recebeu financiamento direto, mas recebi auxílios pontuais que precisam ser mencionados, a título de agradecimento. A Pró-Reitoria de Pesquisa (Propesq) da Universidade Federal de Pernambuco, onde atuo, me selecionou (através de concorrência em editais) durante dois anos com auxílios de produtividade de pesquisa, garantindo condições para que apresentasse e discutisse algumas das ideias que estão nesse livro em congressos. A publicação do próprio livro só foi possível por ter sido selecionada através de um terceiro edital, que financiou o processo de editoração completo. Fica um *muito obrigado* especial à UFPE.

Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), que providenciou bolsas de iniciação científica a três estudantes, por um ano cada, que me auxiliaram em algumas tarefas de catalogação dos filmes desta pesquisa. A partir de março de 2020, também fui contemplado com uma bolsa de Produtividade em Pesquisa — Nível 2 pelo CNPq, incentivo importante para que a redação do manuscrito final desse livro tomasse forma.

◂ Na página ao lado: ***Holocausto Canibal*** **(1980)**
© Copyright F.D. Cinematografica; Paulista Filmes.

Também tenho que agradecer ao Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Procad), pelo auxílio concedido ao projeto de pesquisa intitulado *Cartografias do urbano na cultura musical e audiovisual: som, imagem, lugares e territorialidades em perspectiva comparada*. O projeto reuniu pesquisadores da Universidade Federal Fluminense (RJ), da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (RS) e da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) durante quatro anos, em um intercâmbio permanente de ideias e sugestões com pesquisadores do calibre de Jeder Janotti Jr, Angela Prysthon, Felipe Trotta, Thiago Soares, Adriana Amaral, Beatriz Polivanov, Fernando Rezende, Ronaldo Henn e outros.

Agradeço demais a Simone Pereira de Sá, que foi muito mais do que minha supervisora de pós-doutorado (além de coordenadora do Procad). Obrigado aos pesquisadores do seminário de estudos do som da Sociedade de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE), que discutiram comigo diferentes aspectos do uso do som no *found footage* de horror, por quatro anos consecutivos, contribuindo com a análise estilística do gênero — inclusive na área da imagem — que ocupa parte deste livro.

Aos meus colegas do PPGCOM da UFPE, em particular Nina Velasco, Isaltina Gomes, Rogério Covaleski, Izabela Domingues, Carolina Figueiredo, Yvana Fechine e os já mencionados Angela, Jeder e Thiago, pelo incentivo permanente. No Departamento de Comunicação Social da UFPE, gostaria de agradecer a Chico Lacerda, Filipe Beltrão, Fernando Weller, Bruno Nogueira e Adriana Santana. Na Editora Estronho, agradeço a Marcelo Amado e Heidi Gisele Borges, sempre parceiros.

Aos muitos estudantes e amigos com quem tive a chance de debater o tema do *found footage* de horror, em congressos e participações em bancas Brasil afora: Klaus Bragança (autor do primeiro livro brasileiro sobre *found footage* de horror), Ramayana Lira, Daniel Medeiros, Osvaldo Neto, Carlos Primati, Beatriz Saldanha, Filipe Falcão, Guilherme Maia, Débora Opolski, Fernando Morais da Costa, Suzana Reck Miranda, Eduardo Santos Mendes, João Godoy, Joice Scavone, Marina Mapurunga, Jota Bosco, Jarmeson de Lima, Geraldo de Fraga, Marcelo Ikeda e Rodrigo Meirelles e outros colegas.

À querida Laura Loguercio Cánepa, que considero a maior autoridade em pesquisa acadêmica sobre horror no Brasil, interlocutora permanente sobre esta pesquisa, com quem tive a oportunidade de escrever um artigo em conjunto (uma pequena parte do tema discutido naquele artigo, alterado significativamente após a apresentação que fizemos no XXIII Congresso da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), em Belém (PA), em 2014, está nas conclusões finais do primeiro capítulo) e discutir o assunto.

Também agradeço aos estudantes dos cursos de Cinema de Horror, Introdução à Linguagem Cinematográfica, História do Cinema Moderno e Som no Audiovisual, que ministrei na graduação em Cinema e Audiovisual da UFPE, bem como aos alunos das disciplinas Cinema e Formas do Real, Análise Fílmica e Teoria do Cinema Contemporâneo, que ofereci na pós-graduação em Comunicação. Recebi sugestões e dicas importantes nessas aulas.

Às amigas Roberta Rego e Rossana Dias, pelo apoio emocional nos momentos mais difíceis dessa trajetória. A Alexandre Jordão, "gêmeo" que por acaso nasceu de outra mãe. A Anette Azoubel e João Ribeiro, a quem devo o pouco que me resta de juízo. A Olga Ferraz, que segurou as pontas da família nos períodos em que estive ausente do Recife.

À minha família: Célia, Raimundo, Diego, Ana e Zé. E, também, a Adriana, Eduardo, Bartira, Fred, Socorro, Fernando, Betina, Nise, Santana e Daniela por cuidarem das minhas meninas com zelo e carinho. Um obrigado especial a Rafa, membra honorária da família.

A Paola, pelo incentivo e filmes compartilhados.

A Gabi, uma luz na escuridão, com uma mesura circense.

E, lógico, a Nina, Helena e Olivia, minhas maiores razões para viver.

Para Olivia, a mais feliz das crianças.

• REC

• 00: 14: 00

▲ Heather Donahue em *A bruxa de Blair* (1999).
© Copyright Haxan Films; Alliance Atlantis Communications.

Na época em que o burburinho a respeito de *A bruxa de Blair*[1] começou, em 1999, eu trabalhava como editor de cultura num jornal do Recife (PE), onde também escrevia críticas de cinema. Lembro-me de ter ficado fascinado com a história de bastidores da produção (leia os detalhes no terceiro capítulo), por muitas razões: o marketing esperto e barato, a ousadia de propor ao público de multiplexes algo muito diferente do que ele estava acostumado, o orçamento quase inexistente, o uso de dispositivos de registros utilizados por amadores, que profissionais do audiovisual não usariam em nenhuma circunstância. Esperei para ver o filme na telona, com algum grau de ansiedade. E não me arrependi.

A bruxa de Blair me pareceu maravilhoso. Melhor ainda: não era uma unanimidade. Muitos amigos não gostaram. O crítico do jornal que eu editava, cujo nome não vou mencionar aqui (talvez ele nem lembre mais do episódio e vai dizer que é mentira minha, mas não é, por isso nem vou me atrever a citá-lo pelo nome), além de ter ficado decepcionado com o filme, ainda passou mal na sala de projeção (falarei adiante sobre esse tipo de reação fisiológica provocada pelo filme). Na reportagem de página inteira que preparamos para o dia da estreia, publicamos duas críticas, uma negativa e uma positiva (esse texto, escrito por mim, infelizmente se perdeu).

De certo modo, já era perceptível naquela época que *A bruxa de Blair* trazia os genes de uma mudança profunda que sacudiria a indústria do audiovisual nos anos a seguir. Essa mudança foi um dos tópicos que me fizeram sentir a necessidade de estudar mais sobre o cinema. Fiz seleção para o mestrado em 2001, comecei o curso em 2002, passei a dar aulas no ano seguinte, e iniciei uma carreira de professor universitário e pesquisador acadêmico que me levou, a partir de 2009, a dar aulas sobre *sound design* na Universidade Federal de Pernambuco. Não seria exagero, portanto, dizer que o *found footage* de horror exerceu papel importante na minha vida profissional.

Em 2011, após concluir o Doutorado em Comunicação e ingressar no mesmo Programa de Pós-Graduação em que me formara, agora como docente, o *found footage* de horror havia se tornado um formato consolidado

1 *A bruxa de Blair* (*The Blair witch project*, 1999, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick).

e em constante expansão, um verdadeiro fenômeno midiático que, ainda por cima, costumava tratar o *sound design* de maneiras inusitadas e criativas. Assim, unindo o útil ao agradável, apresentei um projeto de pesquisa que tinha o *found footage* de horror como objeto central de estudo. A partir dali, dediquei alguns anos da minha vida de pesquisador a esses filmes. Catalo-guei-os, assisti-os, escrevi artigos científicos sobre eles. Orientei pesquisas de iniciação científica, graduação, mestrado e doutorado. Participei de bancas de mestrado e doutorado, em Santa Catarina, Rio de Janeiro, Bahia e Rio Grande do Sul, todas com o *found footage* de horror como tema.

Essa longa trajetória culmina com este livro, que sintetiza boa parte das reflexões que fiz sobre o tema ao longo dos dez anos em que convivi com ele. Retornando a 2011, aliás, devo dizer que não imaginava passar tanto tempo às voltas com um mesmo objeto de estudo. Uma década! Acontece que fui descobrindo aos poucos o tamanho e a magnitude do fenômeno do *found footage* de horror. No início, eu acreditava que analisaria e escreveria sobre uma dúzia de longas-metragens, uma tendência meio obscura e subterrânea do gênero horror. Errei feio essa previsão: não demorou muito para perceber que os filmes que eu conhecia, naquele tempo, eram uma fração mínima de uma produção muito maior, que já chegava às centenas.

Sim, a maior parte da produção do *found footage* de horror é constituída por filmes obscuros e pouco conhecidos, muitos deles realizados com baixíssimo ou nenhum orçamento, que circulam, em sua maioria, através de redes sociais e plataformas de *streaming*. Alguns desses títulos recebem alguma atenção da crítica internacional — e essa observação não tem relação direta com a qualidade desses filmes, que fique claro, já que existem obras desconhecidas que são inteligentes, inovadoras e bem filmadas —, mas o grosso deles está condenado a certa obscuridade, criando uma fama restrita a grupos de Facebook e listas de discussão entre aficionados. Desde 2017, um aplicativo para *smartphones* começou a oferecer em *streaming* apenas filmes desse tipo (chama-se POV, procurem), mediante uma pequena taxa. O fenômeno continua.

Nesse ponto, para que não paire nenhuma dúvida sobre o tipo de filme de que estamos falando, gostaria de definir o que considero como filmes de *found footage* de horror: são produções de curta, média e longa-metragem que combinam forma documental (total ou parcialmente composta por filmagens com aparência e sonoridade acidentais, domésticas ou improvisadas de eventos extraordinários, só que feitas por personagens da ficção) e conteúdo ficcional. Em outras palavras, os *found footage* de horror são filmes organizados a partir de falsos registros caseiros de natureza violenta e/ou sobrenatural. A estilística documental utilizada nesses filmes valoriza certa

imperfeição formal, de modo a gerar no espectador a ilusão (muitas vezes consentida) de que cada um deles constitui um documento histórico — um registro não encenado de um pedaço de realidade.

Graças a uma série de razões que incluem o baixíssimo custo de produção, a massiva proliferação de dispositivos de registro de imagem e som (*camcorders*, *smartphones*, *tablets*) a preços acessíveis, e a toda uma cultura audiovisual contemporânea que combina o consumo regular e diário de vídeos amadores e a exposição da intimidade familiar, através de plataformas multimídia como YouTube e Facebook, os filmes de *found footage* caíram nas graças do público. Pelo baixo custo de produção, representam também uma chance real para produtores e cineastas iniciantes de todo o planeta iniciarem suas carreiras. Desde o começo deste século, eles têm sido lançados às centenas.

Seja com milhões de dólares financiados por grandes estúdios de Hollywood ou com a câmera de um telefone celular emprestado por um amigo, falsos documentários de horror vêm sendo feitos nos lugares mais remotos. Alguns títulos, feitos com apoio de grandes estúdios de Hollywood ou produtoras ricas, podem ganhar lançamentos com extravagantes estratégias de marketing, para serem exibidos no circuito comercial de multiplexes; outros filmes — a grande maioria deles, na verdade — têm sido disponibilizados através da internet, em serviços de *streaming* como Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, ou mesmo no Vimeo ou no YouTube.

O que mais impressiona, porém, é o tamanho e a amplitude do fenômeno. Em dez anos de pesquisa, a contagem de longas-metragens de *found footage* de horror já ultrapassou o milhar de exemplares, feitos de 1999 a 2021[2]. Várias minisséries de TV, *streaming* e *webseries*, e múltiplos *games* eletrônicos, também recorreram a essa estratégia narrativa. E muitos seriados famosos (*Os Simpsons*[3], *The office*[4], *Modern family*[5]) flertam com a estética da

2 Um levantamento estatístico preciso é, infelizmente, inviável. Parcela significativa dos filmes de *found footage* de horror, em especial aqueles feitos com baixo ou nenhum orçamento, não está cadastrada em bancos de dados como o Internet Movie Database, e é disponibilizada em plataformas on-line ou em serviços de troca de arquivos *peer-to-peer*, como uTorrent, e divulgados em redes sociais. O número apresentado constitui um cálculo feito com base nos dados do IMDb, filtrado através de listas informais feitas e disponibilizadas por fãs do formato em comunidades on-line e fóruns de discussão, além de títulos de curta e média-metragem, postados no YouTube. De todo modo, cerca de 900 desses títulos em forma longa estão catalogados em um *website* que distribui filmes no formato, e que constitui um valioso espaço de troca de ideias para fãs do gênero: http://foundfootagecritic.com/found-footage-films-database/.

3 *Os Simpsons* (*The Simpsons*, 1989- , criação de James L. Brooks, Matt Groening e Sam Simon).

4 *Vida de escritório* (*The office*, 2005-2013, criação de Greg Daniels, Ricky Gervais, Stephen Merchant).

5 *Família moderna* (*Modern family*, 2009-2020, criação de Steven Levitan, Christopher Lloyd).

imperfeição dos *found footage* desde o ano crucial de 2007, quando o formato decolou de vez, após o enorme sucesso de público de filmes como *Atividade paranormal*[6], *Cloverfield*[7] e *Diário dos mortos*[8].

A ideia deste livro começou a germinar no ano de 2014, pouco depois da publicação de uma versão atualizada de minha tese de doutorado, denominada *Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone* (desta mesma Editora Estronho). Meu plano inicial era modesto: reescrever e atualizar alguns artigos acadêmicos que eu havia escrito sobre o tema, ampliar esse material com alguns textos inéditos, e lançá-los em um volume ilustrado no ano seguinte. Vários fatores externos adiaram esse plano. Minha terceira filha nasceu em 2015, vendi um apartamento, construí uma casa, veio um período de turbulência emocional, muito trabalho burocrático e outros empecilhos que não vale a pena citar. O mercado editorial — assim como o país — entrou em uma crise econômica, política e institucional. Houve uma pandemia de coronavírus em 2020. Tudo isso me fez adiar a ideia, mas ela nunca foi descartada.

Ainda em 2018, graças a uma bolsa de seis meses de pesquisa paga pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), para realização de um estágio de pós-doutorado na Universidade Federal Fluminense (UFF), tive tempo suficiente para retomar minha incursão pelo tema, em paralelo com a pesquisa sobre pós-produção sonora que me levara até ali. O primeiro rascunho deste livro nasceu num apartamento de 20 m^2 no bairro da Glória, no Rio de Janeiro, entre uma corrida e outra pelo aterro do Flamengo e muitas leituras. Nunca tive o objetivo de criar um compêndio definitivo sobre o *found footage* de horror, mas mantive o propósito de descrever o fenômeno com precisão, e discuti-lo através de uma abordagem metodológica que combina historiografia crítica, teoria do cinema e análise fílmica.

Naquele ponto, optei por dividir o livro em cinco capítulos; desde então, adicionei mais um ao sumário original — e, nesta edição revisada e ampliada, acrescentei outro. Assim, no primeiro, conto uma história expandida do *found footage* de horror, apontando antecedentes em outras artes narrativas, citando filmes-chave, discutindo a precisão do termo e sinalizando algumas tendências. O segundo capítulo se detém no conceito de *câmera diegética*, que tem sido usado por alguns autores (INGLE, 2011; TURNER, 2019) para sintetizar as restrições estilísticas que os realizadores e as equipes criativas que trabalham nesses filmes enfrentam, a fim de narrar a história com clareza e sem perder a verossimilhança.

6 *Atividade paranormal* (*Paranormal activity*, 2007, Oren Peli).

7 *Cloverfield: monstro* (*Cloverfield*, 2008, Matt Reeves).

8 *Diário dos mortos* (*Diary of the dead*, 2007, George A. Romero).

O terceiro capítulo relembra em detalhes a gênese de *A bruxa de Blair*, o filme que detonou a explosão do formato, explorando tanto a produção incomum do filme quanto a ousada e inovadora estratégia de marketing que o transformou em sucesso internacional. O quarto capítulo elege e discute com rigor aquele que considero o filme paradigmático, em termos de som, imagem e construção narrativa, do *found footage* de horror: *[Rec]*, produção espanhola de Jaume Balagueró e Paco Plaza, lançada no ano de 2007. O quinto capítulo surgiu em 2019, e abraça a mais proeminente tendência seguida pelo *found footage* de horror desde meados da década de 2010: filmes cuja narrativa é integral ou em parte concentrada na tela de um computador, e que críticos têm chamado de *computer screen films*. Discuto nesse capítulo a relação cada vez mais ambivalente entre *found footage* e tecnologias digitais, e analiso alguns dos títulos que exploram essa tendência.

O sexto capítulo se baseia em meu gosto pessoal e procura elencar, em ordem cronológica, 20 longas-metragens narrativa e/ou inovadores em estilo, que foram feitos no formato, além de citar de forma sintética alguns outros títulos — não achei que cabia uma lista muito longa, para ser sincero. Considero esses 20 filmes os mais interessantes que encontrei na pesquisa (além daqueles títulos que já foram abordados em profundidade nos capítulos anteriores). Achei que o capítulo era importante porque, vamos ser francos, a maioria dos *found footage* de horror não passa de cópias baratas e malfeitas de filmes mais famosos. Aqui, então, está a nata do estilo/gênero. É uma espécie de guia rápido.

A primeira edição deste livro, publicada em 2021, parava por aqui. Para a edição digital em e-book, contudo, decidi acrescentar um capítulo extra. Nele, procuro traçar uma análise comparativa entre os dois mais conhecidos filmes de *found footage* de horror brasileiros, chamados *Desaparecidos*[9] e *Matadouro*[10], feitos em 2011 e 2012 respectivamente. Além de jogar luz sobre a produção nacional do ciclo, e a partir de uma revisão do conceito de amadorismo, tentei problematizar o uso do termo "amador" como estratégia de valoração estética e gosto cinéfilo.

Algumas ideias presentes no primeiro, no segundo e no quarto capítulos já foram discutidas em congressos e tiveram trechos publicados antes. A discussão sobre gênero e estilo que encerra o capítulo de abertura foi tratada num artigo que escrevi a quatro mãos, junto à amiga Laura Loguércio Cánepa, e foi apresentado no XXIII Congresso da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), em Belém (PA), em 2014.

9 *Desaparecidos* (2011, David Schürmann).

10 *Matadouro* (2012, Carlos Junior).

Tivemos a honra de ter o artigo comentado e elogiado pelo finado Arlindo Machado, que foi generoso conosco. O texto referente àquela apresentação foi publicado no mesmo ano na revista Contracampo (UFF), no número 31, mas não guarda muitas semelhanças com o capítulo deste livro, pois aqui a discussão avança em outras direções, discutindo o *found footage* de horror ao mesmo tempo como gênero e como estilo.

O segundo capítulo teve como ponto de partida um amálgama de dois estudos feitos no início da pesquisa. Um deles, que examina as bases imagéticas do *found footage* de horror, foi apresentado no XXII Congresso da Compós, em Salvador (BA), e depois teve uma versão publicada na revista Significação (USP), no volume 40 (2013). A outra parte, que trata do som do *found footage* de horror, foi apresentada no congresso da Sociedade Brasileira de Estudos do Cinema e do Audiovisual (SOCINE), em 2011, na UFRJ. Um artigo sintetizando essa apresentação foi publicado no volume 20 da revista Logos, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), em 2012. Outra versão, menor e mais informal, saiu no livro *Ouvir o documentário* (EdUFBA, 2015). Se o capítulo anterior tinha uma abordagem mais historiográfica, este estabelece as bases conceituais estilísticas do *found footage* de horror, tendo como eixo a noção de *câmera diegética*. O mesmo conceito tem sido trabalhado por outros pesquisadores, como Peter Turner (2019), e o capítulo busca dialogar com esses especialistas.

O quarto capítulo também partiu da fusão de dois ensaios, que analisaram *[Rec]* das perspectivas distintas da imagem e do som. O estudo sobre a banda sonora do filme teve uma versão apresentada em 2012, no encontro da SOCINE realizado em São Paulo (SP). Dois anos depois, uma versão mais longa saiu na revista E-Compós (Compós), no volume 17. Alguns apontamentos sobre as estratégias de *mise-en-scène* de *[Rec]* foram discutidos no congresso da Intercom de 2013, em Manaus (AM), e essa apresentação virou artigo na revista Fronteiras (Unisinos-RS), em 2017. O quarto capítulo reescreve e atualiza essas análises fílmicas, à luz dos novos conceitos que estão nos capítulos 1 e 2. O quinto capítulo se debruça sobre a tendência mais recente a mobilizar os realizadores de *found footage* de horror: *computer screen films*, ou *desktop films*, cuja ação narrativa se passa inteira em telas de computadores pertencentes a personagens ficcionais.

Desse modo, o livro que você tem em mãos possui textos, na grande maioria, inéditos ou largamente atualizados. Espero que a leitura seja prazerosa.

O *found footage* de horror é um fenômeno global incontestável e irresistível. Há mais de duas décadas, esses filmes vêm arregimentando milhares de fãs e chamando a atenção de pesquisadores que tentam discutir nuances e dissecar o fenômeno sob múltiplas perspectivas (WEST, 2005; COYLE, 2010; INGLE, 2011; BORDWELL, 2012; GRANT, 2013; CARREIRO, 2013, 2014, 2016; CÁNEPA, FERRARAZ, 2013; CÁNEPA, CARREIRO, 2014; HELLER-NICHOLAS, 2014; BLAKE, ALDAÑA REYES, 2015; ACKER, 2017; MEDEIROS, 2017; SOARES, ALMEIDA, 2018; BRAGANÇA, 2018; TURNER, 2019; ACKER, MONTEIRO, 2020). A literatura sobre esse fenômeno, porém, não é encontrável de forma fácil, pois está disponível em outras línguas, ou em publicações acadêmicas, desconhecidas da grande maioria do público médio (e muitas vezes escritas em linguagem técnica que pode ser árida para muita gente). Este livro se destina a suprir esta lacuna.

O rótulo de *found footage* de horror foi cunhado pela crítica norte-americana, muito antes que o fenômeno ganhasse a proporção massiva conquistada desde 2007, ano em que a produção desse tipo de filme explodiu. Embora boa parte do público só conheça o termo por causa do sucesso de filmes como *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal*, a produção de *found footage* — narrativas ficcionais nas quais os próprios personagens operam equipamentos de filmagem e gravam os acontecimentos ao seu redor, criando uma aparência documental que muitas vezes oferece a ilusão ao espectador de estar acessando uma janela para o real —, o tamanho de fenômeno é muito maior: mais de mil curtas e longas-metragens foram produzidos até 2021.

Esses títulos foram realizados em vários países: África do Sul, Argentina, Alemanha, Austrália, Brasil, Bangladesh, Bélgica, China, Cingapura, Coréia do Sul, Costa Rica, Dinamarca, Eslováquia, Espanha, Estados Unidos, França, Hungria, Inglaterra, Índia, Itália, Japão, Malásia, México, Noruega, Peru, Polônia, Romênia, Rússia, Sérvia, Suécia, Uruguai, Tailândia, Turquia e outros. Os modelos de produção adotados variam desde obras realizadas sem orçamento, feitas com equipamentos caseiros, atores e técnicos amadores, como o brasileiro *Matadouro*[11], até produções concebidas em estúdios de

11 *Matadouro* (2012, Carlos Júnior).

Hollywood ao custo de alguns milhões de dólares, caso do já mencionado *Cloverfield*, que custou US$ 25 milhões.

Tal fenômeno está ancorado, do ponto de vista conceitual, em três premissas polêmicas. É possível resumir as premissas em três perguntas. Primeiro: os longas-metragens *Holocausto canibal*[12] e *A bruxa de Blair* são os títulos responsáveis pela invenção dessa categoria fílmica, como insistem em propagar muitas revistas e *blogs* de crítica cinematográfica (McHARGUE, 2012; EGGERTSEN, 2015)? Segundo: o termo *found footage* é correto, do ponto de vista epistemológico, para classificar os filmes a que se refere? E, por fim: a expressão dá conta de um gênero autônomo, é um subgênero do cinema de horror, ou nomeia um ciclo de produção com características estilísticas próprias? Estamos falando, afinal, de um gênero ou de um estilo fílmico?

Este capítulo deseja responder essas três perguntas, em uma contribuição para compreender o fenômeno com maior precisão. Para cumprir esse propósito, proponho reconstituir, a partir de revisão bibliográfica ampla, aquilo que chamaremos de história expandida do *found footage* de horror; ou seja, tentarei rastrear e discutir tendências anteriores de narrativas em primeira pessoa, que tentavam dissipar os limites entre realidade e ficção, em diversas modalidades e artes narrativas. Em seguida, refletirei sobre as diferenças e semelhanças entre as obras fílmicas reunidas, nas últimas décadas, em torno desse termo problemático. Por fim, à guisa de conclusão, recorrerei à estilística e à teoria dos gêneros fílmicos, de autores como Rick Altman (1999), Steven Neale (2000) e David Bordwell (2006), para discutir o *found footage* de horror à luz das noções de gênero e estilo cinematográficos.

A PRÉ-HISTÓRIA DO *FOUND FOOTAGE* DE HORROR

A história expandida do *found footage* de horror começa muitos séculos antes da invenção do cinema (em dezembro de 1895). Remonta no mínimo a 1485, ano da publicação da novela *Cárcel de amor*, escrita pelo espanhol Diego de San Pedro, pioneiro do gênero literário conhecido como *romance epistolar*: uma obra de ficção em que o enredo é contado através de documentos pertencentes ao universo diegético onde vivem os personagens da ficção, em particular cartas. De fato, os primeiros romances epistolares se tornaram populares na Europa da Idade Média, junto com compilações de cartas trocadas entre escritores e amigos ou parceiros afetivos.

12 *Holocausto canibal* (*Cannibal holocaust*, 1980, Ruggero Deodato).

A publicação de romances epistolares na Europa atingiu o ápice entre os séculos XVII e XVIII. Era um tipo de literatura muito confessional, carregada de emoção, sempre escrita em primeira pessoa, o que faz com que muitos pesquisadores acreditem que o sucesso popular do gênero se devia à criação de um certo tipo de "efeito de realidade" (FERRARA, 2013, p. 2). Um dos exemplos mais famosos é *As cartas portuguesas* (1669), cuja autoria é atribuída ao aristocrata Gabriel de Guilleragues, embora haja ainda hoje autores que creditem a autoria das cinco cartas que compõem a novela a Mariana Alcoforado, personagem das cartas, que descrevem um caso de amor impossível repleto de angústia, desespero e tensão sexual — e, até hoje, nos estudos literários, não se sabe se as cartas eram reais ou ficcionais. Como se vê, a mesma coisa que aconteceu no caso do mais famoso dos filmes de *found footage* de horror, *A bruxa de Blair*, três séculos mais tarde.

Ao longo do século XVIII, no período do romantismo europeu, o romance epistolar se tornou um gênero muito popular, atraindo uma série de escritores importantes. Para se ter uma ideia, dos 1.936 romances escritos na Inglaterra entre 1741 e 1800, nada menos do que 361 eram epistolares (LAJOLO, 2002, p. 64). Samuel Richardson, na Inglaterra; Montesquieu, na França; e Goethe, na Alemanha — o livro *O sofrimento do jovem Werther* (1774) é considerado, por muitos, como o mais importante romance epistolar — foram alguns dos escritores renomados que publicaram novelas compostas por cartas escritas por personagens da ficção. *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) e *Drácula* (Bram Stoker, 1897), famosas novelas de horror que deram origem a dois muito cultuados personagens da cultura pop do século XX, também eram epistolares. No caso de *Drácula*, inclusive, trata-se de um exemplo mais complexo e sofisticado de narrativa epistolar do que o livro de Shelley, já que une cartas de diferentes personagens, diários, recortes de jornais e até trechos do diário de bordo de um navio, multiplicando os pontos de vista narrativos. *Frankenstein* consiste, na maioria, dos excetos do diário do cientista criador do monstro. *A pedra da lua* (1866), de Wilkie Collins, é considerado por alguns como o primeiro romance policial, e, também, é um romance epistolar.

De certo modo, é natural traçar um paralelo entre o romance epistolar e os *found footage* de horror: os dois ciclos de produção ficcional procuram borrar as linhas divisórias entre realidade e ficção, oferecendo ao leitor uma narrativa pouco ou nada mediada por um autor (isto é, sem um narrador onisciente que organiza as partes da história ficcional em um todo lógico e coerente). Para Ellen Nascimento (2012, p. 27), que sublinha terem sido os romances epistolares associados a um dos mais pregnantes tipos de realismo formal do

século XVIII, um dos motivos que explica o sucesso de público do romance epistolar é "uma imitação mais imediata da experiência individual situada num contexto temporal e espacial definidos" (NASCIMENTO, 2012, p. 27). Tal mimese nasceria, para a autora, de uma tentativa consciente, por parte de cada um dos autores das obras, de realizar uma operação de apagamento dos rastros deixados pela condução da narrativa. No trecho citado abaixo, Nascimento se refere a Rousseau, mas poderia estar discutindo a obra de qualquer outro autor de romance epistolar — ou diretor de *found footage* de horror:

> O obstinado esforço na obra por convencer o leitor de que a "linguagem do coração" era a prova de uma escrita transparente impedia o autor de enxergar os artifícios da representação, travestidos mas sempre presentes em sua obra. (NASCIMENTO, 2012, p. 34).

Dialogando com o pensamento de outros autores que estudaram o romance epistolar, como Ian Watt (1957), Ellen Nascimento chama a atenção para outro aspecto que explica a grande popularidade do estilo epistolar: a sedução *voyeur* que cada leitor sentia ao ganhar acesso à intimidade irrestrita do personagem, algo que proporcionava ao leitor uma empatia de intensidade afetiva rara naquela época, e o levava a se sentir participando efetivamente da ação dramática, ou pelo menos assistindo aos acontecimentos *de dentro* deles.

Nascimento (2012, p. 36) sugere que o romance epistolar constituía uma forma de *close-up* na intimidade do personagem, um ponto de vista narrativo que estimulava (e ainda estimula) o instinto *voyeur* dos consumidores de narrativas ficcionais. Esta explicação, ressalte-se, pode muito bem explicar a atração quase irracional que o *found footage* de horror exerce sobre críticos e espectadores, a ponto de muitos especialistas enfatizarem uma paixão desmedida pelo gênero, mesmo quando sentem e reconhecem que os filmes que eles tanto adoram não possuem tantas qualidades assim:

> Eu tenho altos padrões [sobre filmes de horror], cultivados ao longo de anos de imersão no gênero e descobrindo o que eu realmente gosto dentro dele. Com o *found footage* é mais complicado. Como um fã explícito do formato da cada vez mais popular da narrativa em primeira pessoa, sempre me vejo defendendo o subgênero, enquanto escrevo resenhas contundentes e negativas da maioria dos *found footage* de horror que foram lançados nos últimos anos. Acredite em mim quando digo que é difícil conciliar meu amor pelo subgênero e, ao mesmo tempo, desgostar dos muitos filmes que se enquadram nele. Posso contar o número de *found footage* de que eu realmente gostei em uma só mão. (McHARGUE, 2012).

De fato, o romance epistolar talvez constitua o antecedente narrativo mais importante do *found footage* de horror. As semelhanças — ponto de vista narrativo em primeira pessoa, sedução *voyeur* de acesso à intimidade dos personagens, sensação ampliada de realismo e verossimilhança — não são poucas, e incluem o fato de que os dois mais famosos romances da literatura de horror foram escritos dentro deste formato.

O realismo formal exerce importância significativa em outro fenômeno antecedente do *found footage* de horror: os shows teatrais sangrentos encenados no Teatro do Grand Guignol, em Paris (França), a partir de 1897. Aberta três anos antes, com 294 lugares, a casa de espetáculo foi concebida para abrigar peças naturalistas, mas acabou dando lugar a macabros espetáculos que mal podiam ser chamados de narrativos, porque as encenações não tinham enredos — apenas encenavam números de violência extrema, nas quais os atores pareciam estar sendo feridos, mutilados ou mortos de verdade (CÁNEPA, 2008, p. 39). Decapitações, enforcamentos, necropsias e encenações nas quais braços eram arrancados e olhos pulavam fora dos rostos ensanguentados dos atores ficaram famosos, enquanto espectadores pagavam para, muitas vezes, se sentirem horrorizados, a ponto de passarem mal (GORDON, 2016). O teatro contava até mesmo com cabines personalizadas para que os espectadores mais enojados com o que viam pudessem se trancar, vomitar em paz e se recuperar da experiência.

As elaboradas encenações do teatro Grand Guignol fizeram muito sucesso nas primeiras décadas do século XX, disputando com o cinema o mesmo público — em geral, trabalhadores iletrados e analfabetos. O espaço teve o auge na década de 1920 e fechou em definitivo no ano de 1962. Da mesma forma que ocorrera com o romance epistolar, o fenômeno do Grand Guignol aguçava o instinto *voyeur* do espectador e borrava os limites quase sempre claros entre realidade e ficção, características que compartilha com o *found footage* de horror. Além disso, o teatro francês foi um antecessor do *gore* e possui parentescos estéticos com o horror.

A lendária transmissão radiofônica de *A guerra dos mundos* (*The war of the worlds*), planejada e executada por Orson Welles, em 30 de outubro de 1938, também é considerada por alguns pesquisadores (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 30) como um antecedente do *found footage* de horror, por apresentar uma narrativa ficcional como se fosse um documento histórico real, confundindo ficção e realidade. A transmissão feita por Welles na Columbia Broadcasting System, narrando em detalhes uma invasão alienígena que estaria ocorrendo naquele momento, levou muitos ouvintes ao pânico. Orson Welles estava, na verdade, encenando uma versão teatral do famoso romance de ficção científica

escrito por H. G. Wells, mas como avisou ao público ouvinte sobre o caráter ficcional da história apenas no início de transmissão, muitas pessoas que começaram a ouvir o programa enquanto ele acontecia acabaram entrando em desespero, porque pensavam que se tratava de um acontecimento real.

Nos anos 1950-1960, uma série de filmes de curta-metragem realizados pela Safety Highway Foundation (EUA), uma organização não governamental dedicada à prevenção de mortes nas estradas, começou a incorporar cenas reais de vítimas de acidentes de carro sendo socorridas (ou levadas por carros mortuários) a dramatizações ficcionais, na tentativa de alertar os espectadores da televisão local para os perigos de dirigir em alta velocidade. Esses filmes foram muito polêmicos, mas circularam nos Estados Unidos e no Canadá até a década de 1990 (PIEDADE, 2007, p. 158). Atraíram muita atenção, porque alguns espectadores não conseguiam perceber onde terminava cada dramatização ficcional e onde começavam as imagens reais de acidentes com vítimas fatais — e essas imagens eram cada vez mais chocantes, com pessoas agonizando e o momento de cada morte sendo destacado na edição. A ONG chegava a monitorar a frequência de rádio da polícia rodoviária, para poder chegar mais rápido ao local dos acidentes e filmar tudo com generosas doses de sangue e vísceras; ou seja, usava a mesma estratégia de repórteres de jornais sensacionalistas para chegar às cenas de crimes antes ou logo depois da polícia.

Os filmes da organização antiacidentes foram, na opinião de Heller-Nicholas (2014, p. 31), precursores do fenômeno dos *snuff films*, nos anos 1970. Esses filmes lendários — um exemplar verdadeiro dessa lenda urbana nunca chegou a ser descoberto — seriam supostos registros de assassinatos cometidos em frente às câmeras, com o intuito principal de serem vendidos para uma rede clandestina de consumidores de violência contra seres humanos. Nos anos 1970, circulava a sugestão de que, em alguns países da América Latina, existiam pessoas que aceitavam ofertas para se deixarem assassinar, em troca de muito dinheiro deixado para seus familiares. Alguns realizadores — a maioria ligada a produtoras independentes — chegaram a encenar intrincadas farsas filmadas, para tentar convencer espectadores de que estavam vendo assassinatos reais sendo cometidos.

Antes dos *snuff*, porém, falsos documentários organizados em torno de sequências envolvendo atores que interpretavam a si próprios — *mockumentaries*, em inglês — começaram a ser tornar populares nos Estados Unidos. Filmes como *Os reis do iê-iê-iê*[13], com os quatro Beatles interpretando versões ficcionais de si, e *David Holzman's diary*[14] desafiaram as fronteiras da ficção e do

13 *Os reis do iê-iê-iê* (*A hard's day night*, 1964, Richard Lester).

14 *David Holzman's diary* (1967, Jim McBride).

documentário, mostrando que elas podiam se interpenetrar em muitos níveis. Grosso modo, esses filmes usavam procedimentos estilísticos associados ao modo de representação observativo (NICHOLS, 2005, p. 146), que acontece quando o realizador registra o que ocorre diante de si, interferindo o mínimo possível. Nesses casos, porém, eles narravam enredos ficcionais.

De certo modo, seguindo a sugestão de Fernão Pessoa Ramos (2008, p. 27), pode-se afirmar que nesse tipo de filme a utilização deliberada do *estilo* documental confunde a fruição do espectador sobre a *intenção* do cineasta — e é na interação entre esses dois pilares (estilo e intenção) que se dá a percepção de um filme pelo espectador, no que se refere ao seu discurso ontológico. Daí ser comum que uma parcela da plateia confunda ficção e realidade, sem conseguir diferenciar um documentário verdadeiro de outro falso:

> Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente. (RAMOS, 2008, p. 25).

Nas décadas seguintes, a produção de falsos documentários manteve-se residual, com alguns títulos confundindo espectadores de forma deliberada: *Punishment park*[15], sobre a existência de uma espécie de campo de concentração localizado nos desertos do oeste dos EUA, onde policiais podiam caçar e matar jovens *hippies*; e *Isto é spinal tap*[16], documentário que narra a história de uma fictícia banda de *heavy metal*, estão entre os filmes mais importantes do formato.

Ainda nos anos 1970, uma série de TV intitulada *In search of...*[17] (na tradução literal para o português, *À procura de...*), apresentada por Leonard Nimoy, Mitch Pileggi e Zachary Quinto, também se tornou antecessor importante do *found footage* de horror. Essa série, que começou em 1977 e durou seis temporadas, mostrava investigações realizadas pela equipe de criadores a respeito de temas controversos ligados ao paranormal, ao sobrenatural ou a lendas urbanas de repercussão internacional, tais como invasões alienígenas, aparições de fantasmas, o Monstro do Lago Ness e o Pé Grande. Os criadores de *A bruxa de Blair*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, costumam apontar essa série como a maior influência na escrita do roteiro do filme (TURNER, 2014, p. 36).

15 *Parque da punição* (*Punishment park*, 1971, Peter Watkins).

16 *Isto é spinal tap* (*This is spinal tap*, 1984, Rob Reiner).

17 *In search of...* (1977-1982, criação de Alan Landsburg).

O *found footage* de horror passou da pré-história para a história, por assim dizer, no ano de 1980, com o lançamento da pedra fundamental do gênero/estilo: o longa-metragem italiano *Holocausto canibal*, de Ruggero Deodato. O enredo sugere se tratar de um documentário sobre a busca de um antropólogo, na selva amazônica, por pistas do que poderia ter ocorrido com uma expedição de quatro realizadores, desaparecidos meses antes, quando tentavam encontrar tribos canibais. O antropólogo termina por achar as fitas de vídeo gravadas pela equipe, mas esses registros são terríveis: após perderem o controle dos nervos durante a jornada cada vez mais delirante na selva (inclusive com sugestões de estupro e torturas a animais, mostradas em detalhes gráficos, violentos e reais), as fitas demonstravam que a expedição encontrou os índios, mas se comportou tão agressivamente com eles que acabou morta e devorada.

As "filmagens encontradas" (que o fictício documentarista reluta em exibir na TV, por razões éticas) mostram os membros da expedição matando de verdade pequenos animais, como tartarugas, e registram de forma elaborada o suposto assassinato do quarteto, empalados em varas de madeiras. As imagens pareciam tão reais para a época que Deodato chegou a ser preso e interrogado pela polícia italiana, antes de provar que os atores estavam vivos. O filme disparou uma onda de produções no mesmo estilo (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 32), na Itália e no Japão.

Embora seja classificado por muita gente como o primeiro *found footage* de horror, *Holocausto canibal* não constitui um filme inteiramente construído a partir de filmagens encontradas, porque elas compõem apenas uma parte do longa-metragem. De fato, o filme adota a estilística de um documentário participativo (NICHOLS, 2005, p. 153): os documentaristas interagem com o objeto das filmagens, registram tudo, mas os desagradam e acabam mortos. O filme de Deodato possui o mérito de discutir a perspectiva ética do caso, na medida em que a rede de TV que organiza a expedição de resgate pressiona o antropólogo para exibir as imagens encontradas, enquanto o acadêmico acha que isso não deveria acontecer. De todo modo, o material classificado como *found footage* constitui apenas parte do filme.

Nas duas décadas que se passaram entre *Holocausto canibal* e *A bruxa de Blair*, o *found footage* de horror — compreendido como o conjunto de filmes contendo imagens registradas em primeira pessoa, por personagens da trama, que tentam borrar limites entre realidade e ficção — floresceu, embora o número de exemplares desse tipo de realização ainda tenha sido residual, com circulação restrita ao circuito de festivais e/ou ao mercado dos canais fechados de televisão. Mesmo assim, as primeiras experiências de

longas-metragens contendo imagens "registradas" por vítimas de acontecimentos extraordinários, e encontradas após seu desaparecimento ou morte, começaram a aparecer: o belga *Aconteceu perto da sua casa*[18] contém registros de uma equipe fictícia de reportagem que documenta os crimes de um *serial killer*. Esse filme possui grande importância para o *found footage* de horror, uma vez que parte significativa da produção dos anos 2000 apresenta enredos com pequenas variações dessa história, tais como *Zero day*[19] e *Por trás da máscara: o surgimento de Leslie Vernon*[20].

O especial televisivo *Ghostwatch*[21] também detém enorme importância na história do *found footage* de horror. Esse especial foi concebido como uma espécie de "pegadinha" com os espectadores da rede britânica BBC, muito parecida com *A guerra dos mundos* de Orson Welles (1938). Na noite de Halloween de 1992, para registrar a passagem da data soturna, a TV inglesa anunciou que enviaria uma equipe de reportagem para passar a noite em uma casa onde supostos fenômenos paranormais estariam ocorrendo. Apresentado por jornalistas regulares do canal, o especial foi confundido pelo público como um programa de *reality TV*, quando, na verdade, era apenas um elaborado programa de ficção, encenado com a ajuda dos jornalistas, que interpretaram a si próprios. Em uma hora e meia de programa, que mostrava uma casa sendo atingida por aparições sobrenaturais cujos efeitos físicos chegavam a ser sentidos no estúdio, a BBC recebeu mais de 30 mil ligações de espectadores apreensivos com o que ocorria. Mais uma vez, a linha divisória entre real e ficção era desafiada.

Essas tentativas de eliminar a fronteira entre ficção e documentário continuavam também do outro lado do Atlântico. *Estranhas criaturas*[22], um especial de TV norte-americano, continha imagens de uma suposta invasão alienígena registradas pela câmera caseira de uma família desaparecida na zona rural dos EUA. Era a refilmagem em longa-metragem de uma experiência feita nove anos antes, em formato mais curto, pelo mesmo diretor.

Logo em seguida, *The last broadcast*[23], que tinha enredo parecido com *A bruxa de Blair*, começou a circular em festivais de cinema independentes. A narrativa era construída a partir de imagens deixadas, em teoria, por uma equipe de documentaristas, desaparecida ao entrar num bosque em busca de um ser lendário, em New Jersey (EUA).

---

18 *Aconteceu perto da sua casa* (*C'est arrivé près de chez vous*, 1992, Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde).

19 *Zero day* (2002, Ben Cossio).

20 *Por trás da máscara: o surgimento de Leslie Vernon* (*Behind the mask: the rise of Leslie Vernon*, 2006, Scott Glosserman).

21 *Vigília paranormal* (*Ghostwatch*, 1992, Lesley Manning).

22 *Estranhas criaturas* (*Alien abduction: incident in Lake County*, 1998, Dean Alioto).

23 *The Last Broadcast* (1998, Stefan Avalos, Lance Weiler).

• REC

• 00: 30: 00

▲ Benoît Poelvoorde interpretando Ben, em *Aconteceu perto da sua casa* (1992).
© Copyright Les Artistes Anonymes

Todos esses filmes eram atravessados por duas características comuns: eram ficções que fingiam ter conteúdo documental, e continham imagens e sons registrados por personagens da trama. Ao todo, entre 1989 e 1998, seis longas-metragens de *found footage* de horror foram exibidos na TV ou em salas alternativas dos Estados Unidos. Nenhum chamou a atenção da mídia. Essa explosão ocorreria em 1999, quando *A bruxa de Blair* foi lançado e superou as expectativas mais otimistas.

A BRUXA DE BLAIR E O YOUTUBE

A origem de *A bruxa de Blair* remonta ao início dos anos 1990. O roteiro original foi escrito por Sánchez e Myrick, então estudantes de cinema, entre 1992 e 1993. Eles juntaram dinheiro fazendo publicidade para a cadeia de *fast food* Planet Hollywood, mas só em 1996 começaram a selecionar os três atores protagonistas (LELAND, 1999, p. 45). Ainda assim, precisavam de investidores; por isso, produziram em 1997 um *teaser* de oito minutos, com imagens de recortes de jornais, reportagens de televisão e fotografias antigas, contando o enredo: três estudantes haviam desaparecido dentro da floresta de Burkitsville (EUA), após entrar no local para gravar um documentário sobre a lenda da bruxa do título.

O material do *teaser* era produzido pelo *designer* de produção Ben Rock. Esse material fascinou John Pierson, produtor do programa semanal *Split screen*[24], do canal Independent Film Channel (IFC). O produtor não foi avisado de que o enredo era ficcional, e acreditou que a história era real. Quando soube que era uma farsa, embarcou na ideia: exibiu o *teaser* também sem avisar à audiência sobre o caráter ficcional da história (TURNER, 2014, p. 19-20). Muitos espectadores ligaram para comentar o caso. A produtora de Pierson, Grainy Pictures, então injetou US$ 10 mil na produção, o que permitiu aos diretores finalmente realizar as filmagens, em outubro de 1997, no Seneca Creek State Park (EUA).

Durante oito dias, os três atores foram deixados sozinhos no bosque. Eles receberam um treinamento de dois dias para conseguir operar as câmeras Hi8 (*camcorder* amadora que produz imagens coloridas) e 16mm (câmera semi-profissional que faz imagens em preto e branco), e um gravador digital DAT acoplado a um microfone direcional *shotgun*. Recebiam orientações diárias da equipe de produção, que cuidava de assustá-los à noite, além de privá-los de comida e sono — registrar as reações de medo, desconforto e tensão, com

24 *Split screen* (1997-2001, criação de John Pierson e Janet Pierson).

equipamento manejado pelos próprios atores, eram o objetivo principal. O trio voltou do acampamento com 20 horas de filmagens (LELAND, 1999, p. 45), e esse material foi editado ao longo dos meses seguintes.

A estratégia de marketing desenvolvida pela Haxan Films, produtora de Sánchez e Myrick, foi crucial para o fenômeno em que se transformou o longa-metragem, que havia sido concebido para circular em festivais independentes. Ao longo de 1998, enquanto editavam o filme, os dois cineastas puseram em prática uma série de ações de marketing esperto, que tentavam divulgar o filme como um documentário real. Em abril daquele ano, exibiram um segundo *teaser* de oito minutos no programa *Split Screen*, avançando a história em relação ao *teaser* anterior: os estudantes continuavam desaparecidos, mas as imagens que eles haviam gravado tinham sido encontradas, enterradas no bosque. Agora, uma produtora — a verdadeira Haxan Films, de Sánchez e Myrick — tinha sido contratada por parentes para montar um filme capaz de revelar o que havia acontecido com o trio (HARRIS, 2004, p. 79).

Em junho de 1998, foi lançado um *website* contendo fotografias dos estudantes, registros de evidências policiais e até uma linha do tempo relatando os fatos estranhos que ocorriam na floresta de Burkitsville — esse *website* tornou-se tão popular que, à altura do lançamento comercial do filme, um ano depois, já era uma das 50 páginas *web* mais visitadas da internet (HARRIS, 2004, p. 79). Em 11 de julho de 1999, o canal pago Sci-Fi exibiu um especial de 60 minutos intitulado *A maldição da bruxa de Blair*[25], contendo entrevistas com parentes, policiais, testemunhas e especialistas (todos falsos) que analisavam o caso. Muita gente acreditou; o banco de dados Internet Movie Database (IMDb) chegou a registrar, por alguns dias, a data da morte dos três atores do filme (NEWMAN, 2011, p. 439). Quem descobria a verdade, ainda assim, mostrava-se fascinado com a eficácia do marketing gerado pela elaborada farsa (LELAND, 1999, p. 46).

O resultado de tudo isso é que, além de colocar Eduardo Sánchez e Daniel Myrick na capa da revista Time, *A bruxa de Blair* arrecadou US$ 248,6 milhões em bilheterias internacionais (sem contar com os lucros obtidos a partir do lançamento em mercado doméstico e da exibição em redes de televisão), e tornou-se um paradigma do que podia ser feito com pouco dinheiro (a produção havia custado apenas US$ 35 mil[26]) e muita criatividade. O sucesso

25 *A maldição da bruxa de Blair* (*Curse of the Blair Witch*, 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez).

26 Este valor foi gasto pelos diretores e produtores nas etapas de pré-produção e filmagem, tendo custeado ainda o primeiro corte do filme. No entanto, depois de ser exibido no Festival de Sundance de 2009, o longa-metragem foi adquirido pela distribuidora Artisan Films, que então gastou mais US$ 341 mil para pagar uma nova mixagem de som (com a inclusão

alcançado parece ter sido um dos fatores que impulsionaram a produção de outros filmes de *found footage* de horror.

No entanto, ao contrário do que se poderia imaginar na época, a produção massiva de longas-metragens em formato *found footage* não começou logo em seguida ao sucesso de *A bruxa de Blair*. Entre 1999 e 2007, poucos falsos documentários baseados em filmagens encontradas foram realizados. Entre os filmes feitos no formato que se destacaram nesse período, estão o britânico *O último filme de terror*[27], em que um *serial killer* grava seus crimes e deixa numa locadora a fita de vídeo contendo essas imagens, prometendo no final perseguir quem a alugou; o japonês *Noroi*[28], que narra a investigação de um detetive sobre as aparições de um demônio ancestral; *Invasion*[29], título que documenta uma invasão alienígena em um único plano-sequência, feito por uma câmera instalada no teto de um carro de polícia; e *As fitas de Poughkeepsie*[30], um falso documentário com cenas abundantes de *found footage*, que mostram imagens fortes de tortura cometidas por um assassino serial.

A explosão definitiva do *found footage* de horror aconteceu a partir do ano de 2007, quando o número de produções realizadas nesse formato passou a crescer muito. Da mesma forma, as realizações começaram a pipocar longe do eixo EUA-Europa e passaram a ocorrer em múltiplos países, incluindo alguns sem qualquer tradição cinematográfica, como Costa Rica, Malásia, Uruguai e Bangladesh. De fato, o *found footage* se tornou uma febre consumista no Japão, e um cineasta (Kôji Shiraishi, que fez *Noroi*) se tornou o primeiro realizador especializado no formato, tendo assinado a direção de pelo menos cinco outros longas-metragens.

Nesse ponto, duas perguntas se impõem. Em primeiro lugar, por que a explosão de produções no formato do falso *found footage* não aconteceu logo após o sucesso de *A bruxa de Blair*? Em segundo lugar: o que ocorreu, em meados da década de 2000, que impulsionou tantos cineastas — e não apenas jovens novatos, pois veteranos de prestígio, tais como George Romero, Brian de Palma e Barry Levinson, embarcaram na onda, filmando *Diário dos mortos*, *Guerra sem cortes*[31] e *The bay*[32] — a experimentar as filmagens em primeira pessoa que simulavam uma estética amadora e acidental?

---

de sons ambientes, *foley* e efeitos sonoros), correção de cores, finalização e telecinagem para o formato 35mm (WHITINGTON, 2014, p. 177).

27 *O último filme de terror* (*The last horror movie*, 2003, Julian Richards).

28 *Noroi: a lenda de Kagutaba* (*Noroi aka Noroi: the curse*, 2005, Kôji Shiraishi).

29 *Invasion* aka *Infection* (2005, Albert Pyun).

30 *As fitas de Poughkeepsie* (*The Poughkeepsie tapes*, 2007, John Erick Dowdle).

31 *Guerra sem cortes* (*Redacted*, 2007, Brian De Palma).

32 *Incidente em Claridge* (*The bay*, 2012, Barry Levinson).

• REC

• 00: 34: 00

▲ Cena de Noroi: a lenda de Kagutaba (2005).
© Copyright Xanadeux

A resposta às duas perguntas parece estar interligada, e tem conexão direta com um dos maiores obstáculos enfrentados por *A bruxa de Blair* entre os consumidores audiovisuais: a instabilidade e a baixa legibilidade das imagens e sons, elementos cruciais de uma espécie de estética da imperfeição. A constante perda do eixo horizontal da câmera, as imagens e sons de baixa resolução, a falta de foco, os enquadramentos sem composição, as cores gastas, a iluminação deficiente, a falta de espacialização e clareza dos sons (em especial a dificuldade de compreender as vozes dos atores), tudo isso fez com que o filme de 1999 registrasse, em cada sessão diária do filme, pelo menos um caso de espectador solicitando o dinheiro do ingresso de volta por estar nauseado ou passando mal (LIES, 2017, p. 68) — como observei na introdução, eu mesmo testemunhei um desses casos. Parte da plateia rejeitou a estética da imperfeição que o filme estadunidense injetava na indústria cinematográfica.

Alguns anos mais tarde, contudo, começaram a surgir as redes sociais. O Facebook apareceu em 2004, o Instagram em 2010. E a mais importante delas — pelo menos para a ascensão do *found footage* como formato comercial viável — foi lançada em fevereiro de 2005: o YouTube, rede social na qual cada usuário pode disponibilizar sua própria produção audiovisual, assim como acessar o material colocado lá por qualquer outro usuário. Numa época em que dispositivos de registro de imagens e sons de baixo custo (máquinas fotográficas digitais, *smartphones*, *tablets*) começavam a se tornar populares, o YouTube logo se tornou um hábito de consumo audiovisual diário para milhões de pessoas no mundo inteiro. As estatísticas são impressionantes: em agosto de 2020, o YouTube tinha nada menos do que 1,3 bilhão de usuários registrados, recebia 300 horas de vídeo (enviadas por esses usuários) por minuto, e nada menos do que cinco bilhões de vídeos eram vistos a cada dia.

Ao consumir os vídeos amadores disponibilizados na plataforma, as pessoas foram se acostumando de forma gradual à estética da imperfeição. Em 2007, muitos espectadores já começavam a naturalizar os erros técnicos, a instabilidade e a baixa legibilidades dos registros que circulavam nas redes sociais, percebendo o que outrora era um problema como uma característica natural de estilo. Além disso, dispositivos de registro de baixo custo — tais como as câmeras Canon 5D (ao custo de US$ 1 mil) e os gravadores de quatro canais Zoom H4n ou Tascam DR-40 (US$ 200) — estavam ao alcance de qualquer aspirante a cineasta. Os contextos técnico e sociocultural estavam prontos para a explosão do *found footage* de horror.

Para completar o cenário, 2007 foi um ano em que algumas produções fundamentais para o formato foram concebidas ou lançadas. O já citado

Cloverfield se tornou a primeira grande produção de um estúdio de Hollywood feita com personagens manejando a câmera em primeira pessoa. Além disso, o sucesso de *Atividade paranormal*, produção caseira que custou US$ 14,9 mil e amealhou US$ 194 milhões, repetiu o sucesso de *A bruxa de Blair*, além de ter lançado uma franquia de sucesso, composta por cinco continuações e um *spin-off*[33], todos feitos no formato *found footage*.

Outros três longas-metragens de 2007 se tornaram paradigmas estilísticos da estética da imperfeição. O mais interessante dos três foi o longa-metragem espanhol *[Rec]* (Jaume Balagueró e Paco Plaza), em que uma equipe de TV que acompanha uma viatura de bombeiros é trancada, durante uma madrugada, num prédio antigo de Barcelona, onde um vírus que transforma pessoas em zumbis parece ter surgido. Filmado em longos e virtuosos planos-sequência de até 17 minutos (alguns deles contendo cortes falsos), e incorporando um *sound design* repleto de erros técnicos intencionais que simulam um registro acidental (distorções de sinal saturado, pancadas no microfone, estalidos, chiados, microfonias), inseridos em pontos da narrativa nos quais não atrapalhavam o fluxo narrativo (TARRAGÓ, 2010), *[Rec]* se tornou um dos principais paradigmas visuais e sonoros para aquilo que o *found footage* de horror poderia oferecer de mais interessante, do ponto de vista criativo.

Diário dos mortos e *Guerra sem cortes* também expandiram as possibilidades narrativas em diferentes direções: o primeiro, que documentava um apocalipse zumbi, mostrava os próprios cineastas editando e discutindo implicações éticas e políticas de cada escolha estilística, incluindo a inserção de música e a saturação do uso de câmeras amadoras incorporadas a *smartphones*, fator que ajuda a explicar a abundância de filmes feitos a partir de 2007; o segundo, sobre o horror militar da invasão norte-americana ao Iraque, multiplicava os pontos de vista narrativos e explorava possibilidades mais amplas do que a mera ideia de uma câmera ligada que capturava por acidente algum evento extraordinário.

A partir de então, o *found footage* de horror se tornou um fenômeno internacional. Muitos filmes feitos no formato ganharam espaço no circuito de exibição mais comercial, tais como *Apollo 18: a missão proibida*[34], de 2011, documentário sobre uma fictícia expedição à Lua que teria terminado em tragédia e sido, por isso, escondida na mídia; *Filha do mal*[35], variação do clássico

33 *Spin-off* é um filme cujo núcleo dramático principal parte de um personagem ou acontecimento secundário de alguma produção anterior.

34 *Apollo 18 - a missão proibida* (*Apollo 18*, 2011, Gonzalo López-Gallego).

35 *Filha do mal* (*The devil inside*, 2012, William Brent Bell).

O exorcista[36] refeita em formato *found footage*; o brasileiro *Desaparecidos*[37], filmado no litoral de São Paulo; e *Assim na Terra como no Inferno*[38], longa que aproveita os incríveis cenários naturais presentes nos túneis subterrâneos onde ficam as catacumbas de Paris. Os filmes da franquia *Atividade Paranormal* também continuaram a frequentar as listas de *found footage* de horror mais bem-sucedidos, tanto em termos financeiros quanto criativos.

Na década de 2010, o formato do falso *found footage* tem se expandido em diferentes direções. Em primeiro lugar, foi nessa década que filmes sem orçamento algum, realizados por estudantes ou autodidatas com equipamentos de uso caseiro, como *smartphones*, e aplicativos gratuitos, como Snapchat, com baixo ou nenhum orçamento, passaram a circular através das redes sociais, como o YouTube, e dos serviços de *streaming*, como Netflix e Vimeo. A lista é longa. Ela deve incluir *Die präsenz*[39], realizado na Alemanha, sobre jovens que gravam programa de TV em castelo assombrado por fantasmas; *A possessão de Deborah Logan*[40], a respeito de uma idosa que parece estar sofrendo de demência, mas pode, na verdade, estar sendo possuída por um espírito; e *A pirâmide*[41], cujo enredo flagra arqueólogos encontrando seres sobrenaturais dentro de uma pirâmide no Egito. O *found footage* de horror seguiu uma expansão global de produção. Há registros de longas filmados em mercados longínquos, tais como Sérvia, Eslováquia, África do Sul, Egito e Macedônia. Em alguns desses países, como a Costa Rica, filmes de *found footage* se tornaram os primeiros longas já feitos naqueles territórios.

A tendência estilística mais recente, que tem movimentado os círculos de fãs do formato, são os filmes cuja narrativa visual se passa na tela do computador de um personagem, com o uso de aplicativos ou programas de comunicação, tais como Skype, Zoom ou Google Meet. Fãs que acompanham essa categoria de filme em comunidades on-line têm chamado esses filmes por termos como *webcam footage*, *webcam found footage* ou mesmo *computer screen films*[42]. Alguns dos títulos que seguem esse filão são *Atividade paranormal 4*[43], que

36 *O exorcista* (*The exorcist*, 1973, William Friedkin).

37 *Desaparecidos* (2011, David Schürmann).

38 *Assim na Terra como no Inferno* (*As above, so below*, 2014, John Erick Dowdle).

39 *Die Präsenz* (2014, Daniele Grieco).

40 *A possessão de Deborah Logan* (*The taking* aka *The Taking of Deborah Logan*, 2014, Adam Robitel).

41 *A pirâmide* (*The pyramid*, 2014, Grégory Levasseur).

42 Traduções aproximadas para o português desses termos seriam "filmagens de *webcam*",

43 *Atividade paranormal 4* (*Paranormal activity 4*, 2012, Ariel Schulman, Henry Joost).

mostra diálogos de personagens através de *webcams*; *The den*[44], em que uma pesquisadora analisa hábitos de usuários de *webcams* e acaba sendo perseguida por um deles; *Perseguição virtual*[45], thriller no qual um *hacker* consegue acesso virtual a uma atriz famosa, mas logo se vê vítima de uma conspiração; e *Amizade desfeita*[46], suspense sobrenatural no qual a conversa virtual de um grupo de amigos adolescentes é invadida por um desconhecido que parece ter poderes sobrenaturais.

Produzido pelo cineasta russo Timur Bekmambetov (que também esteve entre os produtores de *Apollo 18* e *Hardcore: missão extrema*[47], filmes *found footage* de destaque midiático importante), *Amizade desfeita* se tornou o principal paradigma desse filão, embora haja antecedentes importantes em termos de estilística — *The Collinswood story*[48] é o longa pioneiro em contar uma história 100% passada em telas de computador. Em 2020, durante a pandemia do coronavírus, um dos maiores destaques da indústria audiovisual — que só não foi paralisada por completo no primeiro semestre por causa dos cineastas independentes — foi o horror *Host*[49], que não apenas tem uma história que se passa em tempo real, durante uma conferência no aplicativo Zoom (algo com que qualquer ser humano pôde se identificar naquele momento), mas que foi concebido, executado e lançado durante um período de 12 semanas, durante a pandemia.

Embora parte considerável dos *found footage* de horror consista de filmes baseados em ideias recicladas que se repetem *ad infinitum* — Peter Turner (2019, p. 5) divide as centenas de títulos em três categorias: (1) falsos documentários ou programas de *reality TV*, como *A bruxa de Blair* e *[Rec]*; (2) vídeos caseiros de pessoas que testemunhas eventos fantásticos, como *Atividade paranormal* e *Cloverfield*; e (3) filmes sobre assassinos carismáticos, como *Por trás da máscara* e *Aconteceu perto da sua casa*. Longas sobre equipes de filmagem que decidem passar noites em prédios assombrados por fantasmas, ou investigar alguma lenda urbana, são feitos às dezenas.

De um ponto de vista cultural o fenômeno não dá mostras de que esteja diminuindo. A produção de longas-metragens continua em expansão, e revela títulos criativos de modo ocasional, como *Megan is missing*[50], libelo

44 *Clausura* (*The den*, 2013, Zachary Donohue).

45 *Perseguição virtual* (*Open windows*, 2014, Nacho Vigalondo).

46 *Amizade desfeita* (*Unfriended*, 2014, Levan Gabriadze).

47 *Hardcore: missão extrema* (*Hardcore Henry*, 2015, Ilya Naishuller).

48 *The Collingswood Story* (2002, Michael Costanza).

49 *Host* (2020, Rob Savage); não confundir com *The Host,* do mesmo ano, do diretor Andy Newbery.

50 *Onde está Megan?* (*Megan is missing*, 2011, Michael Goi).

anti-pedofilia dirigido por um fotógrafo premiado, e que conta com um aterrorizante plano-sequência de 14 minutos; *Infectado*[51], título canadense que custou US$ 300 mil e narra, através de vídeos postados em um diário virtual, a transformação física experimentada por um rapaz depois de ser mordido por uma vampira; *Hell house LLC*[52], que documenta a tragédia de um grupo de criadores de uma atração de casa mal assombrada que ganha ares de realidade num parque de diversões; *Sickhouse*[53], longa de enredo similar a *A bruxa de Blair* que foi filmado em cinco dias, usando iPhones, com imagens verticais registradas em clipes de dez segundos no aplicativo Snapchat; e o já citado *Host*, um dos filmes que melhor explorou as possibilidades cinematográficas geradas pela construção ficcional de narrativas ocorridas dentro de aplicativos de conversas on-line, usados por milhões de pessoas ao redor do mundo, durante a pandemia de coronavírus, em 2020.

TRÊS CONCLUSÕES

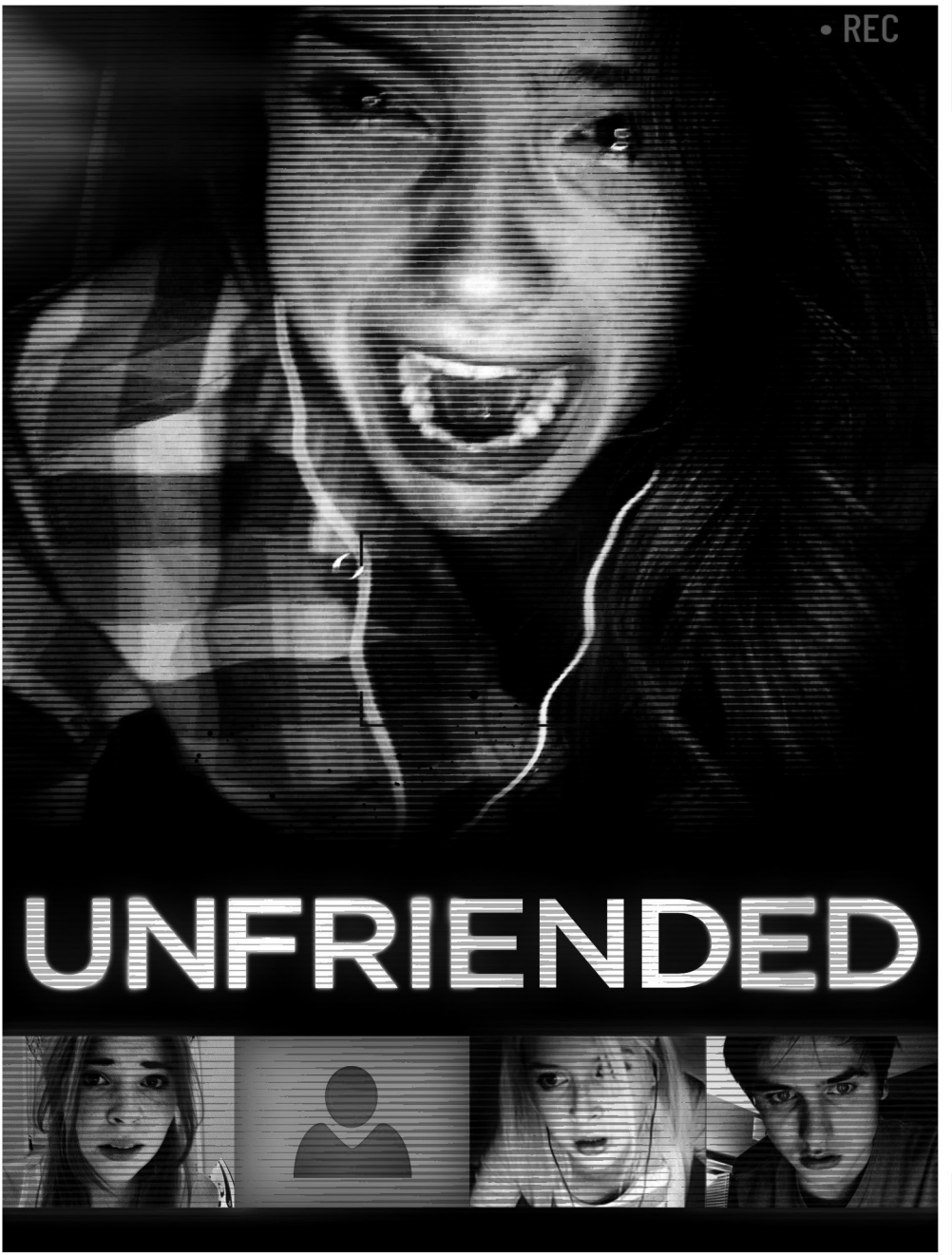
Este capítulo conta uma história expandida do *found footage* de horror a partir de três objetivos: (1) definir com precisão o papel que *Holocausto canibal* e *A bruxa de Blair* tiveram na criação e na consolidação do *found footage* de horror; (2) refletir sobre a pertinência epistemológica no uso do termo com que críticos e fãs se referem ao formato; e, por fim, (3) discutir se o *found footage* de horror constitui um gênero (ou subgênero) fílmico, um estilo, ou ambos.

Como pudemos verificar ao longo do texto, os dois filmes citados no parágrafo anterior tiveram papel importante na história do formato. *Holocausto canibal*, tido como primeiro *found footage* de horror, foi pioneiro na estratégia de utilizar imagens ficcionais como se fossem filmagens reais, deixadas por personagens fictícios que desapareceram ou morreram, na dimensão diegética. Visto em perspectiva, porém, o filme italiano encaixa com mais precisão em experiências que já vinham ocorrendo no cinema desde a década de 1960, e que consistia na criação de dispositivos diegéticos cujo objetivo era tornar indiscerníveis os limites entre ficção e realidade: "no *filme-dispositivo*, não há *mise-en-scène* no sentido clássico (...) mas, antes, a definição de uma estratégia visual capaz de produzir acontecimentos por um processo de narração automático" (OLIVEIRA JR., 2013, p. 138). Além disso, o título dirigido por Ruggero Deodato usa as imagens encontradas de forma parcial.

51 *Infectado* (*Afflicted*, 2013, Derek Lee e Clif Prowse).

52 *Hell house LLC* (2015, Stephen Cognetti).

53 *Sickhouse* (2016, Hannah Macpherson).


• REC
UNFRIENDED
• 00: 40: 00

A bruxa de Blair, por sua vez, foi um longa-metragem precedido, nos dez anos que o antecederam, por pelo menos seis outros longas construídos em torno de falsas filmagens encontradas. Minha pesquisa demonstra, contudo, como o fascínio da farsa que encantou parte significativa do público, e que transformou o filme em fenômeno da cultura pop, não está ligado apenas à dicotomia realidade/ficção, mas também (e, talvez, sobretudo) à ousada estratégia de marketing do longa, incluindo a criação de um *website*, o lançamento de *teasers* e de um falso documentário televisivo e promocional, que reforçaram a indiscernibilidade do limite entre ficção e realidade.

A dificuldade de separar com clareza as dimensões real e ficcional é, como demonstra a pesquisa, um dos pilares fundamentais do *found footage* de horror. Isto não significa, porém, que os espectadores confundam ficção e realidade em todos os longas-metragens feitos nesse formato. Bem pelo contrário; mesmo no caso de *A bruxa de Blair*, sabemos que a maior parte da plateia estava ciente do caráter fictício do enredo. Ainda assim, muita gente se mostrou fascinada com o "efeito de realidade" (FERRARA, 2013, p. 2) conferido à trama pela narrativa em primeira pessoa, técnica já usada na literatura há séculos, e que sempre demonstrou eficiência em engajar a audiência junto aos personagens da ficção, além de estimular o instinto *voyeur* de maneira sedutora, como observa Alexandra Heller-Nicholas:

> A tradição do *found footage* de horror evoluiu e amadureceu [desde *A bruxa de Blair*], e por sua vez o público pode se envolver com os filmes de modo mais consciente, sem tomá-los por documentários reais. O prazer gerado pela estilística do gênero não é dependente da nossa credulidade, mas sim da nossa vontade de sucumbir ao *mito do real* que esses filmes oferecem através de seu sistema formal, agora fortemente codificado. (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 27).

Nesse ponto, passo a discutir o segundo objetivo deste capítulo: a correção epistemológica no uso do termo *found footage*. Para isso, é preciso lembrar que desde o surgimento do formato pesquisadores tentam cunhar outros termos mais precisos para nomeá-lo, sem sucesso. David Bordwell (2012) sugeriu *discovered footage films* (em português, "filmes de material descoberto"), lembrando que outra categoria de títulos — documentários feitos a partir de imagens preexistentes, por realizadores como Jonas Mekas ou Harun Farocki — já era conhecida pelo termo. Fãs em comunidades on-line utilizam, em menor escala, a expressão *point-of-view films*, ou *POV films* ("filmes de ponto de vista" ou, em tradução livre, "filmes em primeira pessoa").

◂ Na página ao lado, poster promocional de *Amizade desfeita* (2014).
© Copyright Bazelevs Production/ Blumhouse Productions.

Essas tentativas de renomear a categoria fílmica deixam evidente certo desconforto, entre pesquisadores, críticos e fãs, com a imprecisão epistemológica sugerida pelo termo polêmico. Afinal, as "filmagens encontradas" que compõem os filmes não foram encontradas, mas produzidas de forma meticulosa. Na medida em que o termo ganhou popularidade global, porém, deixou de fazer sentido qualquer tentativa de cunhar para nomear o fenômeno a partir de uma expressão nova. Assim, a adição de outras palavras à expressão *found footage* para se referir aos filmes — tais como "falsos *found footage*" ou "*found footage* de horror", como decidi adotar neste livro — aumentam a precisão epistemológica na tarefa de classificar as obras, podendo configurar uma saída útil para pesquisadores que buscam uma maneira mais coerente para se referir ao fenômeno.

Por fim, o *found footage* de horror constitui um gênero (ou subgênero do horror), ou um estilo de filmagem? A resposta a essa questão é complexa. Para isso, é preciso retomar as noções de gênero e estilo, oferecidas pela teoria do cinema contemporânea. O conceito de gênero, utilizado há muitos séculos em disciplinas como biologia e filosofia, começou a ser estudado no cinema a partir da década de 1970, para designar grupos de filmes que tinham características em comum.

O gênero fílmico, contudo, não pode ser visto como conceito que agrupa categorias de classificação histórica estáveis, mas sim como uma noção dinâmica, em permanente mudança, que incorpora a todo tempo novos componentes e alterações: "um conjunto de processos de orientações, expectativas e convenções que circulam entre a indústria, o texto e o sujeito" (NEALE, 2000, p. 19).

Para Rick Altman (1999, p. 51), os gêneros mais novos nascem no seio de outros mais antigos, e aos poucos vão ganhando autonomia. O *western*, que até meados da década de 1930 estava vinculado ao melodrama, tinha uma iconografia tão marcante que com o tempo passou a ser transportado para a comédia e o thriller, até ganhar características narrativas próprias e passar a ser visto como gênero autônomo — ou seja, um gênero *substantivo*. Antes, enquanto era vinculado a gêneros mais antigos, seria, nas palavras de Altman (1999, p. 66), um gênero *adjetivo*; ou seja, passou de um estilo iconográfico a um gênero narrativo.

A definição flutuante de gênero, por outro lado, tem origem na dificuldade que os pesquisadores encontram para definir qual a natureza das características em comum dos filmes que compõem um gênero. Jacques Aumont e Michel Marie (2003, p. 142) afirmam que gêneros fílmicos podem ser reconhecidos em filmes que compartilham elementos de enredo, de escritura e de estilo.

David Bordwell define *estilo* da seguinte maneira:

> No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo das técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène*, (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo é a textura das imagens e sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas específicas. (BORDWELL, 2013, p. 17).

Se o estilo é um elemento definidor de gênero, então a conclusão é clara: filmes de *found footage* de horror podem ser analisados através de ambos os conceitos. Afinal, trata-se de um estilo de filmagem, caracterizado pela presença da câmera diegética (INGLE; 2011; CARREIRO, 2013; TURNER, 2019) manejada ou acessada pelos personagens; pela inclusão de erros técnicos derivados das dificuldades (impostas pelo roteiro) dos personagens em operar o equipamento; e pela dificuldade imposta ao público em discernir de modo claro os limites entre ficção e realidade. Quando seguimos Aumont e Marie (2003), não resta dúvida de que os *found footage* de horror constituem um gênero. Ou, no mínimo, um subgênero do horror.

Para complicar mais essa definição, mesmo que existam filmes de falso *found footage* que não pertençam ao horror — como as ficções científicas adolescentes *Poder sem limites*[54] e *Projeto almanaque*[55], a comédia *Projeto X: uma festa fora de controle*[56] e a aventura infantojuvenil *Projeto dinossauro*[57] —, a categoria pode ser abordada, sem barreiras conceituais, a partir das teorias contemporâneas de gênero fílmico, assim como pela estilística. Portanto, um filme concebido como falso *found footage* é, ao mesmo tempo, o exemplar de um gênero e o representante de um estilo.

54 *Poder sem limites* (*Chronicle*, 2012, Josh Trank).

55 *Projeto almanaque* (*Project almanac*, 2015, Dean Israelite).

56 *Projeto X: uma festa fora de controle* (*Project X*, 2012, Nima Nourizadeh).

57 *Projeto dinossauro* (*The dinosaur project*, 2012, Sid Bennett).

• REC

• 00: 44: 00

▲ Câmera diegética, em cena de *A bruxa de blair* (1999).
© Copyright Haxan Films; Alliance Atlantis Communications.

A explosão no número de longas-metragens codificados como *found footage* de horror, ocorrida a partir de 2007, teve como um de suas mais fortes razões o baixo custo de produção. Àquela altura, sonhar em fazer um filme de longa-metragem não era o bastante. Um candidato precisava gastar anos ralando em publicidade, ou fazendo curtas, para conseguir uma chance de passar ao formato do longa. Em 2007, com os avanços tecnológicos, esse cenário havia mudado. Um realizador novato não precisava mais gastar fortunas com aluguel de equipamentos profissionais ou salários de atores famosos. Naquele ponto, já havia muitos exemplos disso: *A bruxa de Blair* havia custado angariado mais de US$ 1.400 por cada dólar gasto na produção, e *Atividade paranormal* (orçado em US$ 14,9 mil e foi filmado na própria casa do diretor, Oren Peli, para economizar) tinha faturado incríveis US$ 12,8 mil para cada dólar gasto pela equipe.

A decisão de filmar um roteiro dentro do formato de *found footage*, porém, não traz apenas benefícios. Ela traz junto uma série de restrições narrativas e estilísticas que o grupo precisará driblar, se quiser que o filme tenha a clareza narrativa de uma ficção tradicional, somada à aparência de realidade fornecida pelas imagens e sons acidentais que, total ou em parte, compõem um *found footage* de horror.

Conjugar esses dois princípios contraditórios da narração cinematográfica — a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental — parece ser o maior desafio de um cineasta que deseja experimentar com o formato. Dar ao filme a aparência de um documento histórico é parte essencial da prática criativa, pois a textura imagética e sonora exerce papel importante na produção, dentro da moldura ficcional, de um efeito de real (BARTHES, 1972, p. 43) necessário para incluir o produto dentro da demanda por realismo ao qual nos referimos no capítulo anterior.

Ao cunhar esse conceito, Barthes não estava pensando em cinema. Ele teorizava sobre uma tendência literária nascida no século XIX, que havia ganhado popularidade entre os grandes escritores do século XX, como Ernest Hemingway: a prática de descrever de forma detalhada e exaustiva cenários, objetos, roupas, gestos e outros aspectos narrativos que, outrora

pouco importantes para o desenvolvimento narrativo, ganhavam importância por ajudar o leitor a criar imagens mentais detalhadas dos personagens e ações das ficções, sugerindo uma impressão de realidade tão forte que influenciava o leitor a interpretar o texto como verdade ontológica. O cinema, pela própria natureza da mídia, sempre foi pródigo em criar efeitos de real. Convenções e códigos oriundos do documentário constituem práticas importantes na produção de efeitos de real, pois esse gênero de filmes "aparenta ter a capacidade de retratar o mundo da forma mais acurada e realista possível" (ROSCOE; HIGHT, 2001, p. 23).

Nos filmes de *found footage* de horror existe, pois, uma necessidade estilística que desestabiliza a relação de superioridade da legibilidade sobre a verossimilhança existente no cinema de ficção tradicional, conforme apontado por Rick Altman (1992). Nos filmes de ficção codificados como *found footage*, ambos os princípios são importantes. Eles colidem, coexistem e permanecem em constante tensão.

A decisão de realizar um filme de ficção com uso da estilística do documentário de *found footage* parece simples e econômica, mas exige sacrifício e criatividade. Não se pode decidir filmar um roteiro planejado como uma ficção tradicional num *found footage*. Uma série de restrições de ordem narrativa e estilística, quanto à representação visual e sonora do espaço físico e geográfico, dos pontos de vista visual e narrativo e do ponto de escuta, se impõe. Essas restrições estão, em geral, relacionadas ao conflito entre legibilidade e verossimilhança, cujo equilíbrio é bastante diferente do almejado numa ficção tradicional. Neste capítulo, vou tentar identificar e analisar essas restrições, examinando como os diretores dos falsos *found footage* têm lidado com elas.

A mais destacada de todas as características do *found footage* de horror — o princípio que influencia e define todos os padrões recorrentes de estilo — tem relação direta com o conflito entre legibilidade e verossimilhança, e consiste na presença perene e sistemática de algum aparato de captação de imagem e sons dentro da diegese. Zachary Ingle (2011, p. 32) nomeou essa presença de *câmera diegética*, expressão que explorarei ao longo deste capítulo. Ingle, contudo, não menciona dispositivos de captura de som no contexto da câmera diegética, que ele define como "uma câmera presente à diegese, da qual os personagens têm consciência".

Peter Turner (2019) segue a mesma definição para o conceito proposta por Ingle, mencionando apenas brevemente a importância do som para a construção narrativa dos filmes de *found footage* de horror. Turner adota uma abordagem baseada na teoria cognitivista, assinalando que a câmera diegética opera no mesmo nível narrativo que Gerard Genette (1980, p. 228) chamou de

"intra-diegético" — ao abordar esse conceito em artigo escrito a quatro mãos com a pesquisadora Laura Loguércio Cánepa (2014), analisando a estilística de *Guerra sem cortes* e *Diário dos mortos*, utilizei a mesma nomenclatura. Apesar disso, acredito que o diálogo com outros pesquisadores se torna mais eficiente quando a taxonomia utilizada é a mesma. Por isso, no contexto deste livro, prefiro usar a expressão *câmera diegética*.

Considero, ainda, que a câmera diegética seja bem mais do que um conjunto de objetos presentes à diegese. O conceito dá conta, de fato, de todo um repertório de técnicas de organização narrativa e estilística, que definem o modo de apresentação de imagens e sons dos filmes de *found footage* de horror. Um bom ponto de partida para perceber a importância da câmera diegética como princípio narrativo e estilístico está na passagem a seguir, na qual Bill Nichols descreve o impacto da presença da câmera na audiência de um documentário:

> A presença da câmera "na cena" atesta sua presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento, ou engajamento, com o imediato, o íntimo, o pessoal, no momento em que ele ocorre. Essa presença também confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem acontecido, quando, na verdade, foram construídos para terem exatamente aquela aparência. (NICHOLS, 2005, p. 150).

Assim, a câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do falso *found footage* em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não estão cientes da existência de dispositivos de registro de imagens e sons. Na tradição narrativa do cinema ficcional clássico, este aparato costuma ter o dom da ubiquidade: o cineasta se encontra em uma dimensão ontologicamente diferente dos personagens, pode controlar o modo de filmá-los, e por isso é capaz de narrar a progressão dramática do enredo a partir de múltiplos pontos de vista, tanto objetivos quanto subjetivos, de acordo com os desejos e necessidades da instância narradora.

A presença da câmera diegética, obrigatória para imprimir à narração o efeito de real que é parte obrigatória da sedução do *found footage* de horror, impõe uma série de restrições ao ato narrativo, tendo inclusive implicações no desenvolvimento dramatúrgico. Na ficção tradicional, por exemplo, a ubiquidade do narrador oculto implica este "poder mover" livremente o dispositivo de registro, escolhendo a todo tempo o posicionamento de câmera mais favorável, em termos de geografia, perspectiva e ponto de vista, para

que o espectador compreenda a progressão do enredo. A câmera pode ser posicionada inclusive em lugares inacessíveis da diegese, já que ela existe e é operada em uma dimensão narrativa pura, onipresente e não sensível aos eventos diegéticos. A mesma afirmação vale para o gravador de sons.

Já no falso filme de *found footage*, a seleção da localização espacial e do ponto de vista de registro das ações é limitada pela fisicalidade do dispositivo fílmico. Em geral, um (ou mais de um) personagem precisa operar o equipamento. Mas, mesmo nos casos em que a câmera funciona sem ser manuseada por alguém — caso, por exemplo, dos sistemas de vigilância usados em alguns filmes da série *Atividade paranormal* — o ângulo de visão (e, em muitos casos, o ponto de vista narrativo) não pode ser alterado a cada plano, à livre escolha do narrador. É por isso que o sistema plano/contraplano para o registro de diálogos, por exemplo, uma técnica tão banal e comum na ficção tradicional, só pode existir num *found footage* de horror se houver mais de uma câmera presente na cena.

Ao discutir o conceito de câmera diegética da perspectiva do espectador, utilizando uma abordagem cognitivista, Peter Turner (2019, p. 27) sugere que a estilística do filme reforça e amplia, de modo pouco perceptível, o processo de empatia entre personagens ficcionais e espectadores. A técnica da câmera diegética termina por fazer dos filmes de *found footage* de horror, para Turner, mais propício a engajar o afeto entre plateia e seres ficcionais — até mesmo os vilões, tais como assassinos em série:

> (...) quando esses filmes destacam sua própria construção formal, estimulam o espectador a imaginar que se tratam de documentários, *reality TV* ou vídeos caseiros. Ao colocar a construção estilística em primeiro plano, invocam uma forma de realismo mediado que apoia o suposto *status* de não-ficção. A autoconsciência dos *found footage* de horror os torna mais imersivos do que os filmes tradicionais, e isso se deve em grande parte ao privilégio dado [pela câmera diegética] ao espaço fora da tela e à imaginação do espectador. (TURNER, 2019, p. 27).

Além de tudo isso, a consciência da presença de dispositivos de registro dentro da diegese também influencia, como se sabe, o comportamento das pessoas que estão sendo filmadas. Os personagens da ficção se tornam duplamente atores, pois mesmo dentro da diegese sabem que estão representando versões de si próprios para a câmera, algo que não ocorre na narração tradicional, em que a câmera oculta aos personagens impõe uma qualidade *voyeur* ao registro (os personagens não sabem que estão sendo filmados). Este tópico tem sido problematizado por muitos cineastas, como Werner

Herzog em *O homem urso*[58] e Eduardo Coutinho em *Jogo de cena* (2007), para citar dois exemplos, e, também, por teóricos (NICHOLS, 2005; RAMOS, 2008; GAULTIER, 2011). Alguns *found footage* de horror, como o já citado *Diário dos mortos*, também discutem a questão da representação (e da autorrepresentação) na cultura da mídia contemporânea. Essas questões, contudo, escapam ao objetivo deste capítulo.

Do ponto de vista estilístico, a presença na diegese de dispositivos de registro possui implicações que interferem de modo saliente no conflito entre os princípios da legibilidade e da verossimilhança. Em primeiro lugar, existe a obrigatoriedade de que pelo menos um personagem opere a câmera. Mesmo que este personagem não esteja com o equipamento nas mãos o tempo inteiro, ele ainda precisa ligá-lo, desligá-lo e cuidar para que ele esteja em funcionamento nos momentos dramáticos mais relevantes (caso de *Atividade paranormal*), para que o espectador não seja privado de nenhuma informação essencial para a compreensão do enredo.

A câmera (e, também, o gravador de sons, se este for um dispositivo autônomo) cria uma conexão oculta entre as dimensões diegética e narrativa, ou entre determinados personagens e a instância narradora. Em outras palavras, o personagem que opera a câmera deverá, na maior parte do tempo, obedecer a necessidades que não são dele, mas sim do narrador. Em cada cena, este personagem terá que estar mais ou menos próximo do (e com a câmera apontada para o) lugar onde se concentra o foco principal de interesse dramatúrgico, a fim de garantir a legibilidade daquela ação pelo espectador. Por outro lado, o personagem em questão não pode agir de modo mecânico, não natural, assumindo uma preocupação narradora, pois sua presença na diegese o torna sensível aos eventos que ameaçam a estabilidade dramática.

Tomemos como exemplo o filme costa-riquenho *El sanatorio*[59] — primeiro longa realizado no país — em que uma equipe de cineastas investiga aparições sobrenaturais num prédio de hospital abandonado. Quando os fantasmas surgem de verdade, o operador de câmera sai correndo. Isso complica a legibilidade das imagens, mas é algo incontornável. Ele não poderia permanecer registrando a ação de modo impassível. Isso seria normal numa ficção tradicional, em que a câmera não existe na diegese e, portanto, seu operador não está ameaçado pelos fantasmas, podendo se preocupar só com a legibilidade da ação. Num falso *found footage*, porém, o personagem com a câmera precisa reagir como alguém que sofreria consequências físicas se não fugisse.

58 *O homem urso* (*Grizzly man*, 2005, Werner Herzog).

59 *El sanatorio* (2010, Miguel Alejandro Gomez).

Por isso, em *El sanatorio*, o operador de câmera corre aos tropeções, grita e se desespera. Ele sacode a câmera, a imagem treme, perde o foco, sofre com interferências elétricas, passa por regiões sem luz; ou seja, torna-se instável — é essa instabilidade, afinal, que introduz e garante a aparência de registro documental, produzindo o efeito de real que dá o aspecto de um documentário ao filme (RAMOS, 2008, p. 25) e, por consequência, providencia a verossimilhança necessária ao registro, aproximando sua estética daquela oriunda de um documento histórico. Este exemplo se aplica a todos os *found footage* de horror, cuja estilística busca de forma intencional reproduzir, por meio de uma variedade de técnicas de manipulação de imagem e som, os padrões de estilo de um documentário.

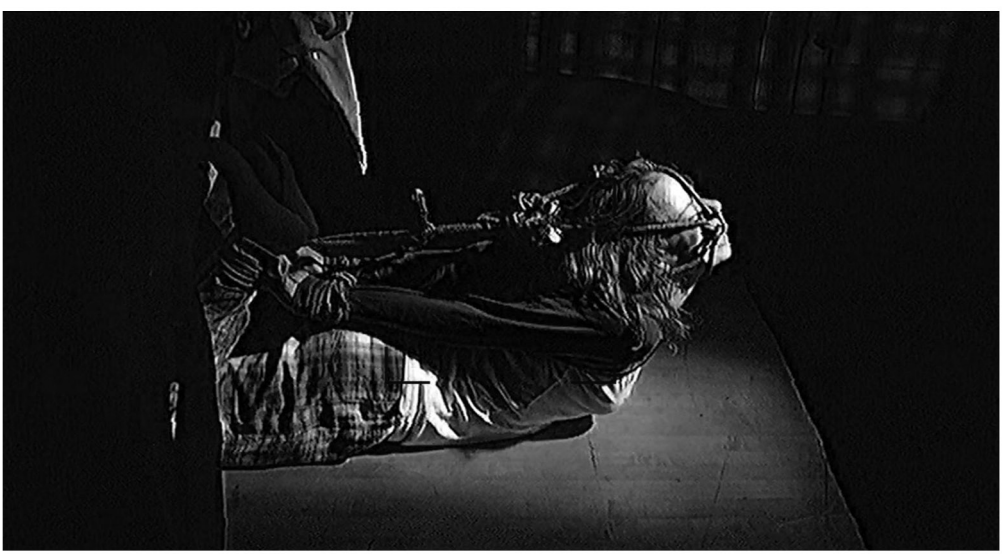
A porção mais reconhecível das técnicas que garantem a impressão de instabilidade da tomada na banda imagética dos falsos *found footage* está na reprodução intencional de erros técnicos, oriundos da impossibilidade de manuseio da câmera de maneira técnica correta. Em um documentário real, quando os eventos registrados são ocasionais e impossíveis de repetir, não existe a possibilidade de corrigir movimentos de câmera, iluminação deficiente e detalhes técnicos em geral. Daí a câmera tremida, riscos na imagem e tomadas em completa escuridão que podemos ver em filmes como *Apollo 18*, *A bruxa de Blair*, *Desaparecidos*, *O caçador de trolls*[60], *As fitas de Poughkeepsie*, *Host* e tantos outros.

A verossimilhança, portanto, ganha importância dentro da estilística desse tipo de filme, mas não a ponto de eliminar a legibilidade do enredo. Essa necessidade continua a existir. O diretor precisa encontrar maneiras de criar o efeito de real necessário sem perder a legibilidade de forma total Se o *cameraman* de *El Sanatorio* largasse a câmera quando fosse atacado por um fantasma (algo normal se estivéssemos falando de um documentário verdadeiro, no qual a preocupação do operador de câmera em garantir a própria sobrevivência seria maior do que com realizar o registro do fato), estaria agindo de modo coerente, mas o espectador não saberia o que aconteceu com ele e com os demais personagens do filme. A plateia seria privada de informações essenciais à progressão do enredo. Isso é algo que não pode ocorrer, num filme de ficção.

Uma das maneiras de garantir a impressão de verossimilhança sem que se perca a legibilidade da imagem consiste na organização cuidadosa da *mise-en-scène*, sem que, no entanto, essa organização seja perceptível pelo espectador. Assim, quando um personagem de um falso *found footage* começa a correr para fugir de um monstro, fantasma ou psicopata, por exemplo, ele

60 *O caçador de troll* aka *O caçador de trolls* (*Trolljegeren*, 2010, André Øvredal).

• REC



• 00: 51: 00

▲ Cena de *As fitas de Poughkeepsie* (2007).
© Copyright Brothers Dowdle Productions/Poughkeepsie Films.

nunca desliga ou abandona o equipamento de filmagem. Continua a fazer o registro. Dessa forma, são os erros técnicos sensíveis ao espectador, na imagem e no som, que garantem a impressão de verossimilhança: a câmera balança, desenquadra a imagem, aponta para lugares sem luz. Essas técnicas introduzem áreas de ilegibilidade imagética que não são aceitas na ficção cinematográfica tradicional, mas se mostram fundamentais em falsos documentários codificados como *found footage*.

Assim, um dos desafios narrativos mais básicos do cineasta consiste em providenciar maneiras de prover a plateia com informações sobre a progressão dramática, equilibrando o encadeamento narrativo incessante com a instabilidade da tomada que garante a aparência documental. Muitas vezes a câmera reenquadra a ação apenas por alguns instantes, o suficiente para que o espectador reconheça o que ocorre (em filmes estadunidenses, por causa da censura mais rígida existente nos grandes estúdios e nas cadeias de exibidores, é bastante comum que mortes e ações violentas sejam eliminadas do filme justo nas lacunas narrativas geradas pelo uso dessa técnica, que poderíamos chamar de *mostra-e-esconde*).

O final de *A bruxa de Blair*, quando a câmera permanece jogada no chão sem que se possa ver o que ocorre com os personagens fora do quadro, antes que o aparelho quebre e pare de registrar imagens, é um exemplo clássico dessa técnica. No filme espanhol *[Rec]*, a mesma técnica é repetida em dois momentos distintos, sendo o primeiro no meio do filme (a câmera é largada no chão por alguns instantes), e o segundo na sequência final, quando falta luz no prédio onde ocorre a ação. Nos dois casos, durante alguns minutos, o espectador continua acompanhando o desenrolar da ação dramática só por meio do som (diálogos e ruídos), planejado com cuidado — e deixado "sujo", incluindo erros técnicos como saturação do sinal do microfone, para prover a verossimilhança (TARRAGÓ, 2010). A banda sonora dos filmes, como se pode perceber nesses exemplos, ganha importância narrativa reforçada, por revelar o espaço fora de quadro, tão importante para a organização espacial da narrativa (TURNER, 2019, p. 26).

A estratégia de organizar a *mise-en-scène* de forma a mostrar parte da ação dramática e esconder outra tem sido muito eficaz no cinema de horror. Nos falsos *found footage*, ela tem sido utilizada com ênfase ainda maior. Além de gerar tensão e mistério, essa técnica também pode garantir a verossimilhança documental sem que a legibilidade narrativa seja perdida. Um dos exemplos mais claros e criativos do uso dessa estratégia aparece em *Atividade paranormal 3*[61]. Em certo ponto do filme, quando as assombrações começam a

61 *Atividade paranormal 3* (*Paranormal activity 3*, 2011, Henry Joost e Ariel Schulman).

chamar a atenção do dono da casa onde se passa a ação dramática, este decide investigar melhor o caso. Como possui uma produtora de vídeo (protagonistas que possuem profissões ligadas ao cinema são muito frequentes nesse tipo de filme, como veremos adiante, porque ajudam a justificar para a plateia o uso intermitente e a operação técnica adequada de equipamentos de filmagem), ele decide instalar câmeras em toda a casa.

Para cobrir os dois ambientes da sala, o protagonista instala uma das câmeras disponíveis sobre a base de um ventilador, que é mantido girando em elipses de 180 graus durante toda a noite. Esse movimento de câmera proporciona ao diretor do filme a oportunidade de pregar dois ou três sustos no espectador, mantendo-o em constante estado de expectativa e tensão sempre que as imagens fornecidas por essa câmera aparecem — afinal, nunca é possível antecipar o que invadirá o quadro no instante seguinte, quando a câmera desvela uma parte da imagem antes inacessível. A técnica se mostra eficaz para gerar suspense e horror, fundamental em filmes do gênero, sem que se perca a verossimilhança documental necessária. Como nos exemplos anteriores, o uso dessa técnica é imposto e moldado pelo princípio da câmera diegética.

Esse jogo de *mostra-e-esconde* também pode incluir o uso da escuridão como forma de realçar a tensão de certas cenas sem que a verossimilhança seja perdida. Muitos filmes incluem momentos dramáticos em que a luz é cortada ou reduzida de forma repentina por circunstâncias diegéticas extraordinárias (como explosões e curtos-circuitos elétricos), de modo que a visão da plateia é interrompida. Momentos de escuridão absoluta, sem que se possa enxergar nada, aparecem em *A bruxa de Blair* e *The tunnel*[62], por exemplo. Em muitos filmes, como *Cloverfield*, *[Rec]*, *O caçador de trolls* e *A pirâmide*, câmeras especiais com visão infravermelha são manipuladas pelos personagens. Esse recurso garante que o espectador seja capaz de continuar recebendo informações narrativas por meio da banda de imagem do filme, em particular nos casos em que o som não pode, sozinho, garantir a legibilidade de toda a ação dramática. Trechos de escuridão total são bem-vindos nesse tipo de filme, mas eles não podem ser muito longos, pois geram inquietação e até monotonia em parte dos espectadores contemporâneos.

Outro padrão recorrente ligado ao princípio da câmera diegética está na aparência amadora de muitas imagens. Quando os personagens dos filmes não têm acesso fácil a equipamentos profissionais de captação de imagens (câmeras digital de alta definição ou de 35 mm), muitas vezes registram os acontecimentos através de dispositivos amadores: câmeras de VHS (*Atividade*

62 *O túnel* (*The tunnel*, 2011, Carlo Ledesma).

paranormal 3, *As fitas de Poughkeepsie*, *Estranhas criaturas*) , câmeras de vídeo digital de baixa resolução (como *Cloverfield* e *Poder sem limites*, câmeras de telefones celulares (*Diário dos mortos* e o indiano *Ragini MMS*[63]), câmeras de vigilância (como em *Atividade paranormal 2*[64]), e assim por diante.

A antologia *V/H/S*[65] (2012), que reúne seis histórias curtas dirigidas por diferentes diretores, recebeu até mesmo o nome de um formato de imagens em movimento de qualidade técnica precária. Esses formatos amadores possuem, em muitos casos, textura sem profundidade, falta de definição de contornos, cores gastas, *glitches* e interrupções abruptas na reprodução da imagem ou do som. A aparência amadora também reforça, por meio da instabilidade da tomada, o senso de verossimilhança e o efeito de real (BARTHES, 1972, p. 43) pretendido pelos cineastas.

Do ponto de vista narrativo, a presença do aparato de registro de imagens e sons na diegese provoca o surgimento de outros padrões recorrentes. Um deles é a existência obrigatória de um (ou mais) personagem que manuseia a câmera. Por razões de ordem narrativa, esse personagem costuma configurar aquilo que alguns pesquisadores do cinema de horror, como Carol J. Clover (1992), apontam como elemento importante para garantir a indexação do filme como exemplar do gênero: a existência de pelo menos um personagem sobrevivente, que presencia de perto os fatos trágicos narrados no enredo e consegue permanecer vivo no final, tendo seu ponto de vista, na maioria das vezes, utilizado pela instância narrativa para gerar empatia entre público e personagens. Como forma de justificar a boa qualidade de imagens e sons capturados por esse sobrevivente, em muitos filmes de *found footage* eles são profissionais que atuam na indústria audiovisual: operadores de câmera, técnicos de áudio e montadores têm presença constante em filmes como *[Rec]*, *A bruxa de Blair*, *Diário dos mortos*, *O caçador de trolls*, *The tunnel*, *Fenômenos paranormais*[66] e *El sanatorio*, entre outros.

David Bordwell (2012) observa que a necessidade de evitar a ubiquidade da câmera, tradicional na ficção cinematográfica, leva muitos diretores de filmes de *found footage* a transformar equipes de filmagem em protagonistas dos enredos. Todos os filmes citados no parágrafo anterior se enquadram nessa observação. Esse padrão narrativo serve não apenas para justificar a boa qualidade de imagens e sons, mas também para oferecer uma explicação

63 *Ragini MMS* (2011, Pawan Kripalani).

64 *Atividade paranormal 2* (*Paranormal activity 2*, 2010, Tod Williams).

65 *V/H/S* (2012, Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard).

66 *Fenômenos paranormais* (*Grave encounters*, 2011, Colin Minihan e Stuart Ortiz).

crível para o fato de os personagens permanecerem registrando os eventos ocorridos na diegese, mesmo quando têm suas próprias vidas ameaçadas.

Por outro lado, como os personagens que operam o aparato de filmagem não podem ser mostrados com frequência (a não ser que exista uma segunda câmera, o que de fato ocorre em alguns filmes, como *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal 2*), esse padrão traz consigo um problema: sem poder registrar com câmeras as reações afetivas do operador de câmera na maior parte do tempo, o espectador tem dificuldade em criar empatia com seus desejos, emoções e medos. É por isso que em muitos filmes — entre os quais *El sanatorio*, *O caçador de trolls*, *[Rec]* e *The tunnel* — o *cameraman* é um sobrevivente, mas não um personagem importante para a narrativa.

No que se refere à estilística praticada pelos diretores desses filmes, alguns dos padrões que mais chamam a atenção contrariam tendências do cinema contemporâneo praticado em Hollywood, como o uso massivo de planos-sequência (em contraposição à montagem acelerada que vemos em filmes *mainstream*) e o baixo número de planos em *close-up* de rostos. De modo geral, os *found footage* de horror compartilham entre si uma série de escolhas estilísticas mais ou menos comuns, relacionadas à *mise-en-scène*: tomadas longas e sem cortes, encenação em profundidade (a ação ocorre num eixo perpendicular, e não paralelo à câmera, escolha feita para evitar movimentos laterais que façam a imagem perder o eixo horizontal, algo que causa incômodo fisiológico ao espectador) e predomínio de planos gerais, ao invés de *close-ups*. Todas essas ferramentas de estilo são usadas com frequência maior nos *found footage* do que em ficções filmadas da forma tradicional.

A predominância de planos gerais induz os filmes a apresentar, como característica associada, um baixo número de *close-ups* de rostos. Os dois padrões visuais advêm de uma terceira característica: a montagem visual dos falsos *found footage* tende a ser mais lenta, com planos de maior duração do que em filmes de narrativa tradicional. Pode-se comprovar esse padrão recorrendo à pesquisa de Barry Salt (2009), que registra em estatísticas a tendência de aceleração progressiva da montagem visual ocorrida a partir da virada entre os anos 1950 e 1960, quando a média de duração de um plano estava entre oito e nove segundos, e o final dos anos 1990, momento em que a média caiu para quatro segundos por plano (SALT, 2009, p. 358).

Essa média tende a ser mais alta em filmes de *found footage*, e a explicação para isso tem origem no princípio da câmera diegética: como a maior parte dos filmes possui apenas um aparato registrando a ação dramática, o diretor não pode variar o enquadramento ao longo da cena, procedimento que destruiria a verossimilhança documental. *[Rec]*, por exemplo, contém

apenas 72 tomadas, o que resulta numa média de 57 segundos por plano (há um plano com 17 minutos e 51 segundos de duração). Mesmo *A bruxa de Blair*, que tem duas câmeras registrando os eventos, tem média de 15 segundos por plano, duração quase quatro vezes mais alta do que a média de plano de um filme de ficção tradicional.

Pelo mesmo motivo, o número de *close-ups* de rostos é muito menor em falsos documentários de *found footage*. Num longa-metragem contemporâneo, o número de tomadas que focalizam um rosto humano em primeiro plano costuma girar em torno de 50% (CARREIRO, 2014, p. 209), seguindo uma tendência da poética da continuidade intensificada (BORDWELL, 2005, p. 119). Porém, se o filme é construído com tomadas longas nas quais a câmera toma parte da ação e não para de mexer, é natural que haja poucos *close-ups*. Bordwell (2012) nota que as conversas entre dois personagens, que na ficção tradicional são filmadas normalmente no clássico sistema plano/contraplano, em falsos *found footage* de horror são enquadradas quase sempre através de um único plano geral ou médio que reúne os dois personagens com falas. Uma alternativa a essa estratégia consiste em filmar todo o diálogo num plano médio, sem cortes, em que um dos personagens é enquadrado sozinho, da cintura para cima, enquanto o segundo ator permanece fora do quadro, às vezes operando a câmera. Esse tipo de enquadramento lembra uma entrevista filmada para a TV e aparece com certa constância, porque boa parte dos falsos documentários de *found footage*, não custa lembrar, mostra equipes de TV filmando reportagens ou documentários.

Mais um padrão de estilo relacionado à presença da câmera na cena é a tendência para a encenação em profundidade, que consiste no estabelecimento de um eixo de ação física, para os atores, perpendicular ao eixo da câmera, de forma que a ação física dos personagens tende a se concentrar mais sobre esse eixo vertical e menos no eixo paralelo (e horizontal) à câmera. Esse tipo de encenação, chamada de "recessiva" por David Bordwell (2008, p. 219), remonta às décadas de 1930 e 1940, quando foi popularizada por diretores como Jean Renoir, Kenji Mizoguchi e Orson Welles. Quando realizada de modo cuidadoso, como em *[Rec]* e *A bruxa de Blair*, a encenação recessiva reduz a necessidade de movimento lateral da câmera, que produz muitas vezes borrões de imagem quase ilegíveis, conhecidos no jargão cinematográfico como *chicotes*. Desse modo, a encenação em profundidade torna a imagem mais estável, ampliando sua legibilidade sem afetar a verossimilhança — e, ao mesmo tempo, ampliando a importância do espaço fora de quadro e, por conseguinte, da banda sonora.

▲ Cena de *[Rec]* (2007).
© Copyright Castelao Producciones/California Filmes.

A CÂMERA DIEGÉTICA E O SOM

A câmera diegética não é um princípio aplicável apenas à imagem, mas também ao som dos filmes de *found footage* de horror. Como já vimos, a necessidade de renovação nas convenções narrativas do cinema de horror — cujos diretores precisam encontrar novos modos de acionar nos espectadores respostas emocionais envolvendo sentimentos de medo e repulsa, centrais para provocar a sensação que dá o nome ao gênero fílmico (CARROLL, 1999, p. 30) — ajuda a explicar o aumento da produção de filmes do formato. De fato, o maior engajamento afetivo entre espectadores e personagens, reforçado pela aparência amadora e pelos erros técnicos contidos tanto na imagem quanto no som, determina o porquê de o estilo de filmagem denominado *found footage* ter se tornado tão popular dentro do gênero do horror.

A popularização dos falsos documentários de horror, conforme descrita acima, tem sido muito estudada do ponto de vista da imagem. Rebecca Coyle (2010) e Nessa Johnston (2015) são duas raras pesquisadoras que escreveram sobre o som no *found footage* de horror, mas o fizeram para discutir aspectos singulares de dois filmes específicos (*Cloverfield* e *Atividade paranormal)*. No restante do capítulo, vamos nos se dedicar a uma investigação cuidadosa das estratégias criativas empregadas por realizadores, editores, mixadores e *sound designers*.

O fio condutor de nossa investigação está, como já foi explicado na seção anterior, em um conflito estético existente entre dois modos de representação da estilística cinematográfica: a inteligibilidade e a verossimilhança. Na área do som, esse conflito foi desenvolvido por James Lastra (2012, p. 248), que classificou como dois os modos dominantes de representação de sons em meios audiovisuais. O primeiro modo, que ele chama de "fonográfico", privilegia a fidelidade às características acústicas das condições de gravação, deixando em segundo plano a importância do discurso. O segundo, chamado de "telefônico", dá ênfase à legibilidade do conteúdo semântico (LASTRA, 2012, p. 248). Os dois modos são incompatíveis, de modo que as decisões criativas tomadas por um cineasta podem oscilar, por razões estéticas, econômicas, tecnológicas e até políticas.

De modo geral, a compreensão do enredo tende a ser mais importante do que o realismo das situações dramáticas apresentadas nas diversas cenas e sequências que o compõem. Ainda que certo grau de verossimilhança seja necessário para gerar uma sonoridade realista, a legibilidade das informações costuma ser mais destacada. Para a grande maioria dos cineastas, o espectador precisa acompanhar a progressão dramática do enredo. E ele só pode fazer isso se consegue entender aquilo que vê e ouve.

O choque entre verossimilhança e legibilidade se manifesta de forma saliente no uso do som. Rick Altman descreveu essa tensão de maneira detalhada. Ele observou que, em filmes de ficção, o espectador precisa escutar os sons do filme — em especial os diálogos — com bastante clareza, para poder acompanhar a progressão dramática do roteiro (ALTMAN, 1992). O grau de legibilidade necessário para prender a atenção da plateia chega, em algumas situações, a ser antinatural. É comum, por exemplo, que a plateia possa ouvir dois personagens conversando em um evento esportivo, show musical ou festa — e todos sabemos que em ambientes barulhentos assim, é quase impossível compreender um diálogo por inteiro. Por isso, é necessário um cuidadoso trabalho de desenho e mixagem sonoros para que seja possível incluir nos filmes de ficção todos os ruídos ambientes (necessários para manter a coerência da banda sonora com seu correspondente imagético) sem que se perca a legibilidade da voz.

Nos *found footage* de horror, esta convenção da ficção cinematográfica colide de modo agudo com o segundo modo de representação sonora: a verossimilhança daquilo que se pode ouvir. Nos documentários, em especial naqueles vinculados aos modos de representação observacional e/ou participativo (NICHOLS, 2005, p. 136), o balanço entre legibilidade e verossimilhança difere dos filmes de ficção. O modo "fonográfico" de James Lastra (2012) ganha importância, pois câmera (e microfone) captam momentos únicos, que não podem ser encenados ou repetidos. Como nos diz Bill Nichols: "A tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade" (NICHOLS, 2005, p. 20). Essa impressão de autenticidade está relacionada à verossimilhança daquilo que o espectador vê e ouve. Por tudo isso, percebe-se que um filme só está apto a sustentar a condição documental se exibir imperfeições técnicas no registro sonoro.

No campo do som, então, para um *found footage* de horror ser reconhecido como tal (ou, em muitos casos, para ser confundido com um documentário real, objetivo perseguido por muitos diretores), exige certo grau de "sujeira" na apresentação sonora, capaz de reforçar a credibilidade no estatuto amador daqueles registros. Se quiser manter na plateia a crença (ou uma forma de ilusão consentida) de estar assistindo ao registro amador de uma ocorrência verdadeira, o diretor, o mixador e o *sound designer* de um filme de *found footage* de horror precisam preservar algumas imperfeições na organização e apresentação dos sons.

No restante deste capítulo, vamos descrever e analisar alguns dos principais padrões recorrentes que conseguimos identificar, no uso dos três

componentes do som no cinema (voz, música e efeitos sonoros) dentro de falsos *found footage* de horror, sem esquecer de observar de que modo esses padrões diferem do (ou se assemelham ao) cinema de horror mais tradicional.

A MÚSICA NO *FOUND FOOTAGE*

A música é, talvez, a área em que o som dos *found footage* de horror gera padrões mais fáceis de identificar. Há, de modo geral, três opções estilísticas à disposição dos diretores. Na maioria dos filmes, simplesmente não existe música extra-diegética. A única música que os membros da plateia podem ouvir é diegética — ou seja, é executada dentro da diegese, e os personagens também podem escutá-la. Quando algum personagem escuta o rádio do carro (como ocorre em *A bruxa de Blair*), põe um CD para tocar ou canta alguma canção, personagens e espectadores ouvem música. *[Rec]*, *[Rec]²* [67], *Estranhas criaturas* e *O caçador de trolls* são alguns dos falsos documentários que seguem essa opção estilística.

Os filmes que incluem música incidental — aquela de que somente o espectador tem consciência, procedimento que consiste em uma das convenções mais tradicionais do cinema narrativo clássico — o fazem através de duas técnicas principais. A primeira pode ser encontrada nos falsos *found footage* de cunho metalinguístico, que explicitam procedimentos de edição e montagem (ou seja, filmes cujo processo de organização criativa aparece dentro do próprio enredo). Em *Holocausto canibal*, as cenas que se passam na floresta são sonorizadas com música tribal, executadas com tambores e flautas de madeira. O filme, porém, é apresentado como um documentário editado por uma emissora de televisão — ou seja, ele é um *found footage* parcial. Ao longo de toda a duração, inclusive, os personagens responsáveis pela montagem do documentário se questionam sobre seus procedimentos, e se perguntam se seria ético exibir as cenas de canibalismo vistas nas fitas deixadas pelos membros da expedição.

Muitas vezes, personagens que interpretam os supostos cineastas-autores são filmados realizando partes do processo de tomada de decisão editorial sobre o conteúdo daquele mesmo filme que estamos vendo. Isso acontece, por exemplo, em *Diário dos mortos*. Nesse filme, um grupo de estudantes de cinema foge de uma epidemia de zumbis dentro de um automóvel. Enquanto isso, filmam vários encontros com as criaturas e realizam um filme a partir dessas cenas. Em certo momento, os jovens são mostrados editando

67 *[Rec]²* (2009, Jaume Balagueró e Paco Plaza).

o filme e até justificam a escolha de músicas com características dissonantes e em tom menor — padrões tradicionais da música de filmes de horror —, porque sabem que esses padrões acentuam a tensão, a atmosfera sinistra e o sentimento de inconclusão estimulado pelo enredo.

Uma cena bastante parecida existe em *Fenômenos paranormais*, em que uma equipe de *reality show* passa uma noite com câmeras ligadas dentro de um hospital com fama de mal-assombrado. Na chegada ao lugar, diante de uma mensagem estranha escrita na porta do prédio, o líder da expedição instrui a equipe de pós-produção a sonorizar a cena com alguma música assustadora executada em *crescendo*[68].

O padrão recorrente seguido pelos diretores dos três filmes citados está na decisão narrativa de incluir em cada longa-metragem uma ou mais cenas que assinalam e explicam o uso de música na pós-produção. Essas cenas são escritas e incluídas na edição final de cada filme para justificar, de certo modo, uma suposta violação da estilística documental — ainda que o uso de música em documentários seja bastante comum, não o é nos documentários realizados dentro ou com predomínio do modo de representação observacional (NICHOLS, 2005, p. 135). Essa violação aproxima os filmes da estilística do cinema ficcional clássico, algo que os diretores de *found footage* de horror não desejam. O apelo à metalinguagem, nesse caso, acaba se mostrando uma circunstância atenuante, que afasta os filmes do padrão estilístico seguido pelo cinema ficcional (e empurra os filmes para uma estética mais próxima do modo de representação participativo).

A terceira opção estilística está na utilização de música *drone*, quase sempre eletrônica, como trilha musical extra-diegética. Como explicado do capítulo anterior, a música *drone* consiste em um estilo minimalista, que enfatiza notas sustentadas ou repetidas por longos períodos, moduladas através de efeitos de *crescendo*, *diminuendo* e *glissando*[69]. Esse estilo musical, introduzido no cinema na virada entre os anos de 1970 e 1980 em filmes como *O iluminado*[70], tornou-se muito popular no cinema de horror feito nos últimos 30 anos.

---

68 Aumento progressivo na intensidade geral dos instrumentos, que passam de forma gradual de uma dinâmica mais suave para outra mais forte. O *crescendo* é uma figura da linguagem musical muito comum em filme de horror, usada por tradição para antecipar sustos ou indicar momentos em que a tensão sofre um aumento crescente.

69 O *diminuendo* é o efeito oposto ao *crescendo* (a nota diminui aos poucos de intensidade), enquanto o *glissando* é um recurso de execução instrumental no qual o instrumentista percorre a distância entre a nota inicial e a final passando por todas as notas intermediárias.

70 *O iluminado* (*The shining*, 1980, Stanley Kubrick).

Por não possuir uma marcação rítmica constante, a música *drone* possui forte característica de imprevisibilidade, permitindo aos cineastas que a usem de modo a adicionar tensão e suspense — e essas são características muito perseguidas por diretores de filmes de horror. Além disso, por muitas vezes consistir em simples notas repetidas e manipuladas com dispositivos eletrônicos, sem linhas melódicas repetidas, a música *drone* é mais difícil de ser percebida como música pelo espectador. Isso evita a necessidade de inclusão de cenas que justifiquem o uso da música. *Noroi*, *As fitas de Poughkeepsie*, *O segredo do lago Mungo*[71] e *The tunnel* são alguns exemplos de filmes de *found footage* que usam a música *drone*.

O *FOUND FOOTAGE* E A VOZ

O elemento sonoro mais proeminente no cinema narrativo clássico, como dito no capítulo anterior, é a voz humana. Há mais de uma razão para isso, mas a mais importante está relacionada de forma direta ao conflito entre legibilidade e verossimilhança. Via de regra, a principal ferramenta narrativa disponível aos diretores e roteiristas de filmes, para permitir ao público acompanhar a progressão dramática do enredo, é a palavra. Através de diálogos, monólogos e da ocasional narração, os espectadores recebem informações constantes que lhes orientam sobre o andamento da trama. Por causa disso, o trabalho de mixagem quase sempre eleva os níveis de intensidade da voz acima dos demais componentes da trilha sonora (música e ruídos). Esse procedimento técnico é imposto pelo predomínio da legibilidade sobre a verossimilhança.

Em filmes narrativos, há todo um cuidado para que as vozes dos atores estejam compreensíveis. O predomínio da legibilidade pode ser confirmado em situações dramáticas que, se apresentadas de forma realista, apresentariam dificuldades para que as vozes dos personagens fossem ouvidas. *Loucuras de verão*[72] é um exemplo de filme que contém muitas cenas que se passam em ambientes barulhentos. O trabalho da equipe de *sound design*, nessas cenas, consiste em favorecer a legibilidade das vozes, elevando-as na mixagem para acima, nos níveis de intensidade, de todos os outros ruídos do ambiente.

Dois fatores dificultam esse privilégio da legibilidade da voz nos falsos documentários de horror. O primeiro deriva das limitações técnicas oferecidas pelas condições precárias do registro documental. Em teoria, nos documentários observacionais ou participativos, os responsáveis pela

71 *O segredo do lago Mungo* (*Lake Mungo*, 2008, Joel Anderson).

72 *Loucuras de verão* (*American graffiti*, 1973, George Lucas).

captação sonora não têm a possibilidade de repetir sequências para garantir a perfeita qualidade sonora. Muitas vezes, os técnicos de som precisam manejar o equipamento sem conseguir se posicionar de forma adequada para efetuar um bom registro dos sons. Ademais, se a captação de áudio for limpa demais, perfeita demais, não *parecerá* um registro do real. Tem que haver imperfeições para que o público aceite o que vê como documento do real — e um documento do real não pode ser editado. Essas imperfeições reforçam a verossimilhança e oferecem uma impressão maior de realidade.

O conflito encontra, nessa situação, seu maior impasse. O desafio dos diretores de *found footage* de horror é o seguinte: eles precisam garantir um nível elevado de legibilidade da voz dos atores, porque sem isso a plateia não poderá acompanhar a progressão dramática da história; e por outro lado, também devem cuidar para que haja imperfeições, lacunas e defeitos de captação em quantidade suficiente para que a audiência veja confirmada a impressão de estar diante de uma janela para o real. Esse equilíbrio é delicado e difícil de alcançar. Por isso, a maior parte dos filmes de *found footage* segue padrões parecidos, no que se refere ao uso da voz.

Em primeiro lugar, virtualmente todos os falsos documentários seguem roteiros em que o improviso dos diálogos — ou pelo menos uma impressão forte de improviso — é adotado como norma. Os personagens param frases pela metade, corrigem raciocínios truncados, dizem palavras erradas, atropelam as palavras uns dos outros, cometem erros de gramática. Nada disso é comum no cinema narrativo clássico, onde as falas dos atores são pausadas e quase nunca se sobrepõem. Na vida real (e nos documentários observacionais, em particular), essa é a norma. A gente não fala como nos filmes! Por isso, os falsos *found footage* seguem o padrão da estilística documental.

Um elemento vocal que não falta no subgênero, como de modo geral em todo o cinema de horror, é o grito. Grita-se sempre, e grita-se muito, em falsos *found footage*. Já sabemos, de todo modo, que o grito é uma convenção do cinema de horror, cuja experiência afetiva tem no grito um elemento central. Se uma condição fundamental para garantir o pertencimento ao gênero é que os personagens da ficção sintam o afeto do horror, e se é importante que haja empatia entre esses personagens e os membros da audiência, os filmes precisam conter gritos. No *found footage* brasileiro *Desaparecidos*, que versa sobre seis jovens perdidos na mata da Ilhabela (SP) durante uma festa *rave*, os personagens se comunicam através de gritos, a partir do segundo ato. O mesmo ocorre na antologia *V/H/S*. *A bruxa de Blair* revelou Heather Donahue, que se notabilizou não apenas pelo monólogo diante da câmera, mas pelos gritos que ecoam ao longo de todo o final.

Outro padrão muito explorado em falsos documentários é a utilização de efeitos sonoros localizados nos extremos da escala de frequências captadas pelo ouvido humano para caracterizar a os efeitos vocais emitidos pelo vilão. Esses timbres, devido à semelhança com os ruídos produzidos por animais ferozes, costumam ser interpretados pela cognição do ser humano como uma ameaça. Isso ocorre em *Filha do mal*, suposto documentário sobre um caso de exorcismo, em que diversos personagens são possuídos por um demônio — os gritos emitidos por esses personagens têm sempre a mesma textura gutural, funcionando como uma assinatura acústica da presença do demônio, numa clara alusão a *O exorcista*. Em *[Rec]*, os zumbis foram sonorizados pelo desenhista de som, Oriol Tarragó, através da sobreposição de sons de animais como porcos, galinhas e leões, muitas vezes equalizados para reforçar frequências que soam abaixo de 400 Hz ou acima de 8.000 Hz (TARRAGÓ, 2010), em faixas pouco naturais para a voz humana. Os berros guturais emitidos pelo monstro de *Cloverfield* se encaixam bastante bem nesse mesmo padrão.

Este último filme também oferece uma clara demonstração de que, se o balanço entre verossimilhança e legibilidade em falsos documentários de horror segue padrões diferentes do cinema ficcional clássico, nem sempre o modo "telefônico" de James Lastra é deixado de lado. O ataque do monstro a uma multidão reunida na Ponte do Brooklin, em Nova York, exemplifica isso. São muitos os sons que compõem a cena: gritos de milhares de pessoas, helicópteros, tiros efetuados pelos policiais, rugidos do monstro, sirenes de ambulância, sons de concreto e ferro se chocando ao longo do ataque etc. Mesmo com tamanha cacofonia, e apesar de o registro sonoro estar, na ficção, sendo feito com o microfone interno de uma câmera amadora de vídeo (ou seja, além de amador, o equipamento ainda é utilizado de modo incorreto), é possível ouvir as conversas entre os personagens principais com clareza.

Aliás, podemos não apenas ouvi-los, mas compreender o que eles falam, já que suas vozes estão registradas em intensidade acima das demais vozes das pessoas que os rodeiam, bem como dos demais ruídos, até mesmo quando alguns desses personagens se afastam da câmera (e do microfone). Portanto, embora a impressão de legibilidade seja menos valorizada do que num filme de ficção que emprega a poética clássica da construção sonora, é possível perceber que a verossimilhança sonora não chega a se tornar mais importante do que a legibilidade.

Um padrão recorrente no subgênero, apesar de menos frequente, é a presença de monólogos de personagens recitados para a câmera. A sequência em que Heather Donahue chora e assume a culpa pelas ocorrências que envolvem o trio de estudante em *A bruxa de Blair*, e que se tornou talvez a

mais famosa cena do filme (e do subgênero como um todo), é o melhor exemplo dessa tática narrativa, que parece ser usada pelos roteiristas e diretores para reforçar a empatia entre personagem e espectador — esse engajamento afetivo, não custa lembrar, é fundamental para a adesão do filme ao gênero do horror, segundo Noël Carroll (1999, p. 30).

O monólogo permite acessar a intimidade dos personagens em momento mais calmos, em que a legibilidade da voz é garantida. Essa técnica é repetida por personagens de *Fenômenos paranormais* e *The tunnel*. Podemos ver ainda toda uma série de monólogos registrados pelo protagonista de *O último filme de terror*, um assassino serial que se dirige ao locatário de uma fita de horror, cujo conteúdo original foi apagado por ele, para divulgar cenas dantescas de tortura que gravou.

A respiração ofegante que corta as frases dos personagens de filmes de *found footage* de horror é um padrão muito importante. De fato, o uso de sons vocais sem conteúdo semântico — gemidos, suspiros, até mesmo espirros — tem crescido bastante nas últimas duas décadas, graças às tecnologias de gravação e reprodução de sons, que apresenta maior fidelidade e faixa dinâmica ampliada, por causa da digitalização dos processos da cadeia produtiva sonora. No caso dos *found footage* de horror, a respiração oferece uma oportunidade dramática eficiente para engajar espectador e personagens em dimensão afetiva, além de tornar a plateia consciente dos corpos sob ameaça de destruição, mesmo que eles não apareçam na tela (QUINLIVAN, 2011). Assim, em filmes como *A bruxa de Blair*, *[Rec]*, *V/H/S* e *A pirâmide*, a respiração dos personagens é ouvida com frequência em primeiro plano, e esses sons vocais possuem mais importância, às vezes, do que os próprios diálogos.

O *FOUND FOOTAGE* E OS EFEITOS SONOROS

Um dos padrões recorrentes mais incomuns dos *found footage* de horror diz respeito à distribuição dos efeitos sonoros entre os canais de áudio. Como se sabe, desde o início da década de 1990, os *sound designers* dispõem de pelo menos seis canais independentes, onde podem distribuir as informações sonoras[73]. A tendência dos profissionais que planejam e criam sons consiste

73 O sistema mais popular nos anos 1990 e 2000 foi o Dolby Digital 5.1. Desde 2012, o Dolby Atmos aumenta a possibilidade de reprodução simultânea para até 64. No Dolby Digital 5.1, os sons que compõem a trilha de áudio podem ser inseridos em três canais frontais (direito, esquerdo e central) e dois traseiros (*surround* direito e *surround* esquerdo). Há ainda um canal exclusivo para os sons em baixa frequência (menos de 200 Hz), que são direcionados para um *subwoofer*. Os sistemas 7.1 são parecidos, com o acréscimo de dois canais *surround* nas laterais da sala de exibição.

em utilizar o máximo possível esses seis canais, para gerar um ambiente sonoro tridimensional, capaz de criar na plateia a impressão de que ela está situada dentro do campo sonoro onde a ação vista na tela se desenvolve. No entanto, a aplicação deliberada dessa tecnologia em filmes de *found footage* tem se revelado um problema, mais uma vez ligado ao conflito entre verossimilhança e legibilidade.

Nesses filmes, que são compostos em grande parte por cenas captadas com equipamentos de tecnologia não profissional (e muitas vezes operado por amadores), a inclusão de som cristalino em seis canais pode funcionar contra a credibilidade do registro documental. Oriol Tarragó, *sound designer* de *[Rec]*, afirma que a decisão de distribuir todos os sons apenas nos canais dianteiros — com ênfase no canal central — e pouco utilizar os canais *surround* foi tomada nos primeiros estágios de pré-produção, e contou com o apoio dos diretores Paco Plaza e Jaume Balagueró:

> Apesar de *[Rec]* ter sido mixado em Dolby Digital 5.1, toda a mistura é bastante central (mono). Nós queríamos transmitir a ideia de que havia apenas um microfone, instalado na câmera, capturando todo o som do filme. (TARRAGÓ, 2010).

Os canais traseiros em *[Rec]* são utilizados de modo muito discreto, sem que seja possível ouvir neles nada que possa ser enquadrado na categoria que Michel Chion (2008, p. 70) define como som fora de quadro ativo — um som cuja fonte emissora não aparece na imagem, mas chama a atenção para si, de modo que incita a curiosidade do espectador. Oriol Tarragó usou os canais traseiros para realçar sons de média ou baixa frequência, quase sempre zumbidos, chiados ou gritos guturais em cenas muito agitadas, em que o espectador dirige a atenção à imagem, na tentativa de compreender o que se passa na tela.

De modo geral, essa decisão criativa favorece a verossimilhança e causa algum prejuízo à legibilidade dos sons. Se um filme dispõe de menos canais de áudio, isso significa que ele terá sons menos legíveis, pois a sobreposição de frequências sonoras dentro de um mesmo canal costuma provocar o fenômeno acústico conhecido como *mascaramento*, no qual os sons de frequências semelhantes se anulam, de forma que o ouvinte não consegue distinguir nenhum deles com clareza.

Alguns filmes que também evitam usar os canais *surround* são *Estranhas criaturas*, *The last broadcast*, *As fitas de Poughkeepsie*, *Alien origin*[74], *V/H/S* e

74 *Alien origin* (2012, Mark Atkins).

o brasileiro *Matadouro*. Não por coincidência, todos esses títulos são produções de baixíssimo orçamento, e a decisão de produzir mixagens em Dolby Stereo (máximo de quatro canais) favorecem o processo orçamentário, pois *mixes* em seis (5.1), oito (7.1) canais ou utilizando a tecnologia de *objetos sonoros* (Dolby Atmos, que pode reproduzir até 64 sons simultâneos, inclusive provindo do teto) são mais caras, já que se gasta mais tempo para mixar. Por todas essas razões, este é um dos padrões de áudio mais recorrentes dos *found footage* de horror.

Um padrão também comum, e que tem relação estreita com o anterior, é a constante aparição visual do aparato de captação de sons. Podemos dizer, de fato, que esse padrão deriva de uma condição imposta pelo formato narrativo do subgênero, que é a exigência da presença de pelo menos uma câmera dentro da diegese. Se existe uma câmera registrando aquela realidade, é natural que exista também um microfone. Muitas vezes esse microfone é o aparelho que vem embutido dentro da câmera — muito embora isto sirva apenas como uma explicação ou justificativa para o fato de estarmos conseguindo escutar os sons da diegese, pois microfones embutidos não costumam ter qualidade suficiente para registrar vozes com a clareza necessária para que se possa ouvir e compreender esses sons numa projeção profissional.

Em alguns filmes, nos quais se pode perceber a preocupação dos cineastas em justificar para a plateia a boa qualidade da captação das vozes e ruídos naturais, são incluídas cenas em que personagens corrigem detalhes de posicionamento dos equipamentos de áudio. Isso ocorre, por exemplo, em *O caçador de trolls*, numa cena em que um dos protagonistas instala um microfone de lapela em si mesmo para tentar captar a voz de outro personagem que não deseja ser gravado. Um momento parecido ocorre em *[Rec]*, quando um bombeiro tem um microfone de lapela instalado em si por uma repórter de televisão, que explica a ele (e, por consequência, ao público) como funciona aquele aparelho, e que tipos de sons ele será capaz de captar ao longo do filme.

Esse raciocínio nos leva, ainda, a outro padrão: a presença constante, nos falsos documentários, de personagens que trabalham na área do audiovisual. Em *O último exorcismo*[75], uma equipe de documentaristas registra a rotina de um pastor que percorre fazendas na região do meio oeste estadunidense, realizando falsas cerimônias de exorcismo. Documentaristas também são protagonistas de *Hell house LLC*, *Fenômenos paranormais*, *A bruxa de Blair*, *O caçador de trolls*, *Holocausto canibal*, *Projeto dinossauro*, *Re-cut*[76], *The tunnel,*

75 *O último exorcismo* (*The last exorcism*, 2010, Daniel Stamm).

76 *Re-cut* (2010, Fritz Manger).

7 nights of darkness[77], *[Rec]*, entre muitos outros. O personagem central de *Noroi* é um detetive que filma tudo aquilo que investiga.

Em todos os filmes citados no parágrafo anterior, existe ao menos um personagem que exerce a função de técnico de som direto — ou seja, tem o dever profissional de registrar os sons dos acontecimentos captados também pela câmera. A presença deste personagem tem uma função simbólica importante: ele justifica a boa qualidade sonora do filme, já que em tese possui a *expertise* necessária para evitar problemas graves de legibilidade sonora. Isso ocorre também no campo da imagem. A presença de profissionais do audiovisual na diegese justifica, para o público, não apenas a boa qualidade do registro do real, mas também o fato de as câmeras e gravadores de som continuarem ligados, mesmo quando a situação registrada ficou tão dramática e perigosa que um personagem leigo teria deixado em segundo plano qualquer preocupação com a qualidade do registro audiovisual.

Em filmes de *found footage*, também é comum que os *sound designers* explorem sons e texturas que, nos filmes de ficção tradicionais, seriam compreendidos como defeitos: eco, reverberação, microfonia, sons de respiração ofegante, sinal saturado do microfone, distorções magnéticas, roupas roçando no microfone de lapela etc. Em *The tunnel*, *Assim na Terra como no inferno* e *O misterioso assassinato de uma família*[78], uma rede subterrânea de túneis de concreto, as galerias subterrâneas das catacumbas de Paris e os amplos cômodos de uma mansão centenária fazem as vozes ressoarem com profundidade e reverberação incomuns.

Apollo 18, que se passa durante uma viagem espacial, contém toda uma série de ruídos oriundos da operação de computadores em sua trilha de áudio, explorando com propriedade também a textura eletrônica das vozes dos astronautas e sua respiração pesada. Já em *[Rec]*, pancadas no microfone embutido na câmera provocam microfonias e quedas do sinal de áudio por alguns segundos, fazendo o espectador perder a referência auditiva por alguns segundos e aumentando ainda mais a tensão acumulada. No caso desse filme espanhol, todos os "defeitos" sonoros foram produzidos em estúdio: "microfonias, quedas de microfone e ruídos de manuseio em geral" (TARRAGÓ, 2010).

Para finalizar, um padrão frequente — e talvez quele de maior importância narrativa — consiste no uso abundante de sons fora de quadro para ajudar a contar a história. Esta é uma característica fundamental da construção estilística dos filmes de horror, como vimos no primeiro capítulo, e que

77 *7 nights of darkness* (2011, Allen Kellogg).

78 *O misterioso assassinato de uma família* (*Atrocious*, 2011, Fernando Barreda Luna).

ganha uma importância ainda maior nos *found footage* de horror. Em muitos momentos relevantes desses filmes, os sons são colocados em primeiro plano narrativo, porque a *mise-en-scène* é incompleta, esvaziada, construída de modo indeterminado (RAMOS, 2008, p. 25), com ênfase para a valorização do espaço fora de quadro, que não aparece na tela, mas é sugerido muitas vezes através de eventos sonoros, bem como pela forma com quem o som reverbera nesses espaços. A *mise-en-scène* é assim organizada, por certo, para reforçar a impressão de verossimilhança de um registro do real.

As cenas noturnas de *A bruxa de Blair*, com os jovens correndo e gritando na floresta sem qualquer tipo de iluminação, e com as câmeras tremendo nas mãos, constituem um ótimo exemplo desse padrão. Não é possível deduzir nada do que ocorre no filme pelas imagens, e por isso o espectador precisa recorrer aos sons para compreender o que está acontecendo: passos, gritos, sons de animais etc. Ainda que esses sons quase sempre sejam reproduzidos apenas pelo canal central (o que dificulta sua localização espacial), eles auxiliam a compreensão das imagens vistas na tela. Há muitos momentos assim em *Cloverfield*, *Atividade paranormal em Tóquio*[79], no brasileiro *Desaparecidos* e no norueguês *O caçador de trolls*, entre outros.

CÂMERA DIEGÉTICA E REALISMO

Quase todos os padrões de som e imagem recorrentes em falsos documentários de horror, com poucas exceções, têm relação direta com o conflito entre legibilidade e verossimilhança (ALTMAN, 1992) — ou, no caso do som, entre os modos "telefônico" e "fonográfico" de James Lastra (2012). De modo geral, eles decorrem da necessidade que os diretores, editores, mixadores e *sound designers* desses filmes têm de enfatizar a impressão de documento histórico, de registro do real, que eles oferecem aos espectadores. É possível afirmar, de fato, que as decisões criativas relacionadas a imagem e som dos filmes decorrem, em grande medida, do princípio da câmera diegética. A presença de um aparato capaz de oferecer ao público desses filmes uma janela para o real — ou melhor, para um simulacro deste — exerce um poderoso efeito cognitivo, conforme detalha Turner (2019). Esse efeito de real será tão mais forte quanto mais parecida com um documentário verdadeiro for a estilística do filme em questão, porque "o uso de técnicas de documentário acrescenta ao gênero do horror uma forte aura de realidade" (RHODES, 2002).

79 *Atividade paranormal em Tóquio* (*Paranormal activity 2: Tokyo night*, 2010, Toshikazu Nagae).

De fato, o conflito entre legibilidade e verossimilhança atravessa todo tipo de filme, como assinala Rick Altman (1992). Numa ficção tradicional, a ubiquidade da câmera garante que a legibilidade leve alguma vantagem nesse conflito, pois os cineastas têm a possibilidade de variar o ângulo de câmera, o ponto de vista narrativo e o ponto de escuta sonoro para permitir que o público compreenda as informações narrativas sem interrupções. No entanto, a ubiquidade consiste em uma convenção cinematográfica, uma ferramenta narrativa que não possui lastro na realidade, mas cujo uso contínuo tornou-a aceitável pelo espectador, de modo que naturalizamos o princípio de que, em uma ficção comum, imagens e sons nos serão apresentadas do ângulo mais favorável possível à compreensão do enredo.

Nos *found footage* de horror, conforme pudemos demonstrar, essa abordagem contém uma cilada. A ubiquidade do aparato de registro de sons e imagens costuma garantir qualidade técnica excelente, e isso pode arruinar o caráter de documento histórico desses registros. O caráter documental é crucial para alimentar a ilusão (ainda que consentida) do público a respeito de estar olhando para uma tela que reflete o real (ou para uma janela que dá acesso a ele). Por isso, é natural que os profissionais que realizam esse tipo de filme ressaltem certo grau de imperfeição técnica na apresentação das informações visuais e sonoras. Os padrões recorrentes que apresento aqui, que constituem a estilística dos falsos *found footage*, derivam dessa necessidade.

Quase todos os falsos *found footage* produzidos nos últimos 20 anos se pretendem fazer passar por registros genuínos de algum evento extraordinário, fruto de um modelo de produção — muitas vezes amador ou mesmo leigo — baseado na observação espontânea. O enredo da maior parte desses filmes mostra pessoas tentando registrar algo (caso dos três estudantes de *A bruxa de Blair*, para ficar em um exemplo paradigmático) quando algum evento inesperado se sobrepõe ao objetivo inicial e ameaça suas vidas. O registro fílmico desse evento (ou, em alguns casos, da reação dos personagens ao evento) empresta o falso *status* de documento histórico a esse registro, algo que remonta aos modos de representação observativo e participativo, conforme classificados por Bill Nichols (2005, p. 136) [80].

Assim, podemos afirmar que os padrões estilísticos de imagem e som dos falsos documentários de horror são os mesmos que constituem a estilística dos documentários em que predominam esses modos de representação. Não se

80 Os documentários reflexivos, poéticos ou performáticos — outros modos de representação classificados por Bill Nichols — costumam apresentar forte caráter autoconsciente, propriedade que muitas vezes obscurece o efeito de real importante para gerar na plateia o afeto do horror. Isso pode explicar porque os diretores de falsos documentários de horror não costumam recorrer a esses modos de representação.

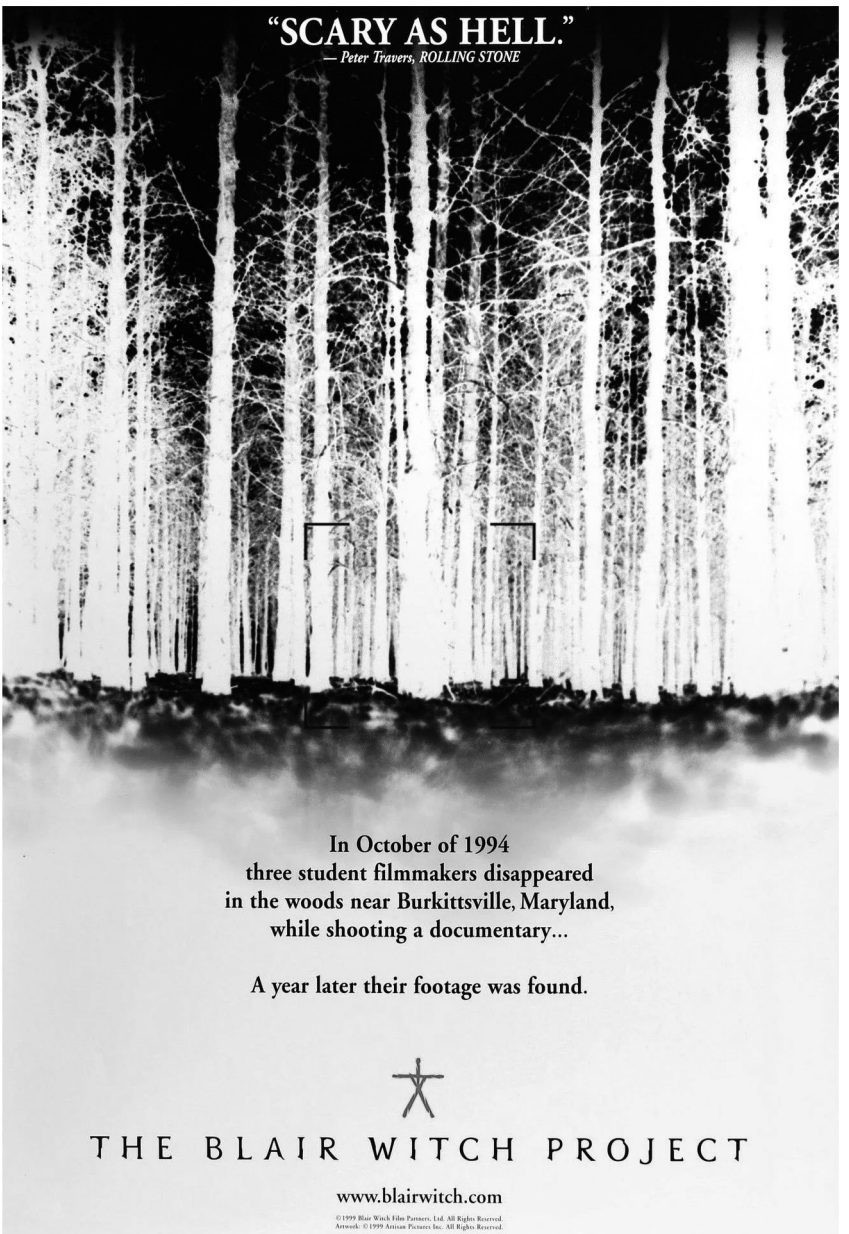
trata de coincidência. Os diretores de *found footage* de horror desejam incluir em seus filmes, além de informações narrativas sobre uma história de ficção, um efeito de real reforçado pela aparência de documento histórico. Por isso, se esforçam para emular as ferramentas de estilo presentes nos documentários, cuja superfície estilística é mais reconhecível pelos espectadores.

Diante dessas constatações, pode-se questionar qual o motivo (ou os motivos) de os filmes de horror terem passado, nos últimos anos, a usar a imperfeição técnica do registro imagético e sonoro como uma convenção narrativa capaz de produzir um efeito de real mais visceral. Algumas das respostas possíveis passam pelo caráter de testemunho histórico que é percebido, nas imagens produzidas de forma amadora, íntima ou espontânea, pelos espectadores. Este caráter é gerado ou reforçado pela existência de imperfeições técnicas simuladas a partir do princípio da câmera diegética.

Para Alexandra Heller-Nicholas (2011), o efeito de real gerado pela câmera diegética responde pelo resultado afetivo mais forte, obtido por falsos documentários de horror junto às audiências contemporâneas:

> A sensação de emoção e perigo resultante de assistir a um filme como *A bruxa de Blair*, *[Rec]* ou *Atividade paranormal* não decorre da dúvida ou da certeza sobre a veracidade das imagens, mas da construção formal das mesmas, pois esta construção sugere que, se existissem realmente registros verdadeiros desse tipo de situação, eles se pareceriam exatamente como apresentados nos filmes. (HELLER-NICHOLAS, 2011, p. 29).

Em outras palavras, parte do fascínio das ficções de horror codificadas como documentários de *found footage* está na estilística que simula o aspecto histórico das imagens e sons que compõem as obras. Para que esse fascínio se concretize, porém, é fundamental que a estilística do documentário seja reconhecida como tal. Daí a adesão deliberada dos cineastas à estética documental, imposta pelo princípio da câmera diegética.


"SCARY AS HELL."
— Peter Travers, ROLLING STONE
In October of 1994
three student filmmakers disappeared
in the woods near Burkittsville, Maryland,
while shooting a documentary...
A year later their footage was found.
THE BLAIR WITCH PROJECT
www.blairwitch.com
©1999 Blair Witch Film Partners, Ltd. All Rights Reserved.
Artwork: © 1999 Artisan Pictures Inc. All Rights Reserved.

A chegada do século XXI trouxe consigo uma turbulência midiática que atingiu em cheio a mídia cinematográfica. Nas últimas duas décadas, a "experiência do cinema", para usar a feliz expressão de Ismail Xavier (1983), sofreu uma transformação que André Gaudreault e Philippe Marion (2016, p. 15) definem como "radical". De fato, o século passado foi dominado por uma ideia de cinema que girava em torno de uma espécie de templo sagrado: a sala escura de projeção. Naquele ambiente neutro, isolado dos estímulos sensoriais da vida cotidiana, os espectadores estabeleciam com os filmes uma relação de intimidade e afeto; não por acaso, eram chamados de "cinéfilos", um termo surgido durante a Segunda Guerra Mundial (BAECQUE, 2011). Ao longo do século, foram surgindo modos alternativos de produção (dispositivos como câmeras Hi8 e Betacam), circulação (VHS, DVD) e consumo audiovisual (televisão, *home theater*), mas a sala escura manteve o status de templo da cinefilia. Cineclubes serviam como fórum de encontros e discussões. Revistas especializadas forneciam críticas, análises e informações sobre a indústria do entretenimento.

Nos primeiros anos do século XXI, com o advento das tecnologias digitais, a expansão da internet e a influência das redes sociais on-line, a experiência do cinema não apenas mudou de forma dramática, mas se diversificou em uma imensa e heterogênea variedade de práticas de produção, circulação e consumo (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 82). Francesco Casetti, que também adota o termo "experiência" (CASETTI, 2015, p. 4) para discutir o fenômeno, vaticinou de forma categórica:

> Olhando para o que está acontecendo no cinema, fica claro que chegamos ao fim de um modelo de experiência que foi dominante por muito tempo: o modelo que concebia o espectador como um sujeito passivo assistindo a uma obra exibida diante dele. O ato de assistir implica em nos colocar à frente de algo que não depende necessariamente da nossa presença, pois somos apenas testemunhas. O que importa naquele modelo é estar presente em um evento e abrir os olhos para ele (...). Atualmente, esse modelo não é mais relevante. Assistir a um filme envolve cada vez mais uma série de atos preparatórios, ações de seleção e escolhas entre diferentes alternativas ou movimentos narrativos paralelos. Os espectadores podem — e muitas vezes precisam — intervir na forma de experimentar o objeto de sua atenção, no ambiente em que isso será feito,

◂ Na página ao lado, poster promocional de *A bruxa de blair* (1999).
© Copyright Haxan Films; Alliance Atlantis Communications.

> e até mesmo no próprio comportamento diante da projeção, pois agora detêm a responsabilidade de administrar ou mesmo dirigir a situação. (CASETTI, 2015, p. 185).

Como observa Francesco Casetti, a sala de exibição é hoje apenas uma de muitas plataformas de reprodução de produções audiovisuais (além de computadores, *tablets*, *smartphones*, televisões digitais e visores de cristal líquidos em aeronaves, trens e carros). O próprio filme exibido nas salas de cinema já não deveria ser chamado por esse termo, pois não está mais impresso no suporte físico que nomeamos com essa palavra; o "filme" do século XXI consiste em uma série de arquivos digitais de áudio e vídeo. Na atualidade, temos acesso quase irrestrito a títulos novos e antigos, em diversas mídias e suportes (plataformas de *streaming*, DVD, Blu-Ray, arquivos para *download*), a qualquer momento desejado, de forma instantânea. Podemos nos informar sobre filmes em uma variedade quase infinita de *blogs* e sites especializados. Fóruns de discussão estão on-line, em redes sociais, e cineclubes agora são *trackers* virtuais como Making Off ou Karagarga — ambientes on-line de trocas de arquivo, muitas vezes frequentados por cinéfilos que enxergam as mudanças com nostalgia e algum nível de frustração. A experiência do cinema, antes coletiva e que tinha a sala escura como *locus* privilegiado, agora é individual e caseira. Equipamentos de gravação, armazenamento e reprodução de material audiovisual podem ser adquiridos a valores acessíveis.

Toda essa mutação, impulsionada pela invasão do digital e pela convergência midiática que vem borrando as fronteiras outrora rígidas entre os meios de comunicação, tem provocado intensos debates entre pesquisadores do audiovisual. Em 2007, numa declaração famosa, o cineasta Peter Greenaway foi um dos primeiros pensadores a decretar a morte do cinema. Chuck Tryon (2009) preferiu falar em reinvenção. Jacques Aumont (2012) confessou ter dificuldade de apontar onde começa e termina a experiência contemporânea do cinema, e apontou a necessidade de criação de um termo para dar conta das narrativas audiovisuais multiplataformas. Diversos acadêmicos (ELLIS, 1992; MANOVICH, 2000; RODOWICK, 2007; BORDWELL, 2011; BELLOUR, 2012) vêm discutindo o fenômeno, sob abordagens diversas.

De fato, o próprio termo "cinema", bem como a palavra "filme", estão sob escrutínio permanente. Não são poucos os pesquisadores que acreditam que as obras acessadas em salas escuras, vistas em DVD ou Blu-Ray ou reproduzidas na Netflix deveriam ser classificadas com outro termo. As mudanças na experiência do cinema incluem, ainda, a estilística — a textura visual e sonora das obras — e a gramática audiovisual, também alvo de alterações

significativas, que incluem o uso massivo de tecnologias 3D e imersivas, o uso de paisagens visuais e sonoras desdramatizadas e minimalistas, e a utilização de enquadramentos sem eixo horizontal, instáveis, entre muitos outros artifícios de estilo.

Embora muitos filmes tenham ajudado a impulsionar ou simbolizar essa rede heterogênea de mudanças, *A bruxa de Blair* é talvez o longa-metragem que melhor simboliza a passagem da experiência cinematográfica clássica para a contemporânea. O filme criou um fenômeno sociocultural — de implicações maiores do que a criação de um gênero/estilo de filmagem — global, que apontou a toda a indústria do audiovisual quão radical iria ser a mudança que viria a seguir.

A bruxa de Blair foi lançado no último ano do século XX, uma data sintomática. Era uma microprodução de US$ 35 mil, concebida como título independente, e destinada a circular em festivais de pequeno e médio porte, para tornar-se veículo de lançamento das carreiras de dois realizadores novatos. Ao invés disso, chamou a atenção por motivos fílmicos e extra-fílmicos, faturando a soma de US$ 248,6 milhões apenas com exibições em salas escuras. Para além do fenômeno do *found footage* de horror, ajudou a cristalizar uma série de tendências estéticas, estilísticas e comerciais, como a câmera tremida e fora de foco, que simboliza a urgência do momento. O filme apontou muitos dos rumos que o cinema tomaria no século seguinte. Em resumo, tornou-se aquilo que os estadunidenses chamam de *game changer*: um divisor de águas.

> *A bruxa de Blair* foi provavelmente um produto do seu tempo, mais do que qualquer outro filme dos anos 1990. Sinalizou o fim de uma era que se aproximava, e anunciou de maneira espetacular o advento do cinema digital. (TURNER, 2014, p. 10).

Neste capítulo, tentarei reconstituir o processo de concepção, planejamento e produção do filme, bem como o contexto sociocultural e comercial que o permitiu saltar do círculo de festivais independente para o circuito comercial hegemônico, passando ainda pelas estratégias de divulgação do longa-metragem, que reconheceram a internet como espaço midiático capaz de levar a obra a lugares onde ela não chegaria, se fosse submetida a um *marketing* convencional. Esta reconstituição crítica tentará enfatizar a contribuição do filme para a cristalização de duas tendências muito presentes no cinema do novo século: o reconhecimento da internet como espaço importante para circulação e divulgação de produções audiovisuais, e o uso massivo de imagens e sons de aparência acidental, improvisada, de baixa

resolução, registrados em formatos de uso doméstico, compondo uma espécie de estética da imperfeição valorizada de forma positiva em produções audiovisuais de várias mídias (incluindo a televisão) e gêneros midiáticos (de filmes de ficção a programas de auditório).

HISTÓRIAS DE PRODUÇÃO

A bruxa de Blair começou a tomar forma entre 1992 e 1993, quando Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, então estudantes da University of Central Florida (EUA), escreveram juntos um roteiro de 35 páginas (sem diálogos) sobre um grupo de jovens que se perdia numa floresta (TURNER, 2014, p. 18). A ideia, desde o início, era filmar a interação dos atores sem diálogos pré-definidos, na base do improviso. Alguns anos se passaram antes que a dupla decidisse fazer o filme como uma produção de micro-orçamento. De fato, exemplos anteriores de microproduções, como *El mariachi*[81] e *O balconista*[82], realizados respectivamente com US$ 7 mil e U$ 25 mil, mostraram à dupla que era possível filmar um longa sem o apoio de produtoras ou estúdios milionários.

Mesmo assim, eles não tinham o dinheiro necessário. Juntaram algum, fazendo publicidade para a cadeia de *fast food* Planet Hollywood, em 1996, enquanto selecionavam os três atores protagonistas (LELAND, 1999, p. 45). Assim, para procurar possíveis investidores, eles produziram em 1997 um *teaser* de oito minutos, quase um mini documentário, contando o enredo básico do filme: três estudantes de cinema haviam entrado na floresta de Burkitsville (EUA), para gravar um documentário estudantil sobre a lenda da Bruxa de Blair, e haviam desaparecido desde então. Essa história era mostrada através de recortes de jornal e reportagens de televisão — tudo falsificado pelo *designer* de produção Ben Rock. Esse material foi levado a John Pierson, produtor do programa semanal *Split screen*, então na grade do canal Independent Film Channel (IFC). O produtor não foi avisado de que o enredo era ficcional, e acreditou que a história era real. Quando avisado da farsa, ficou ainda mais animado: exibiu o *teaser*, também sem avisar à audiência sobre o caráter ficcional da história (TURNER, 2014, p. 19-20). Muitos espectadores ligaram para comentar o caso.

A produtora de Pierce, Grainy Pictures, disponibilizou US$ 10 mil como orçamento inicial, o que permitiu aos dois cineastas e ao produtor Gregg Hale

81 *El mariachi* (1992, Robert Rodrigues).

82 *O balconista* (*Clerks*, 1994, Kevin Smith).

escalarem os três atores principais, montarem a pré-produção, reescreverem o roteiro e filmarem a incursão do trio pela floresta, durante oito dias, em outubro daquele mesmo ano (HARRIS, 2004, p. 78). Os três completaram o orçamento de US$ 35 mil com dinheiro do próprio bolso. As gravações em si seguiram um método bastante incomum. Antes mesmo de entrar no Seneca Creek State Park (Maryland), local das gravações, os atores receberam um treinamento de dois dias para aprenderem a operar as duas câmeras utilizadas nas filmagens — uma câmera de 16mm para as cenas em preto e branco, e uma *camcorder* Hi-8 para as cenas em cores —, o gravador DAT e o microfone *shotgun* utilizados para registrar o som (LELAND, 1999, p. 45).

A decisão de utilizar uma *camcorder* — ou seja, imagens de vídeo registradas numa fita magnética de 8mm, equipamento considerado amador — é reveladora. Embora hesitantes, os dois diretores achavam que a incursão pelos bosques precisava ser registrada com duas câmeras, para dar mais agilidade ao processo de edição. No entanto, apenas um dispositivo — uma câmera semiprofissional de 16 mm — estava disponível. A dupla resolveu o problema comprando uma câmera Hi8 na *megastore* Circuit City. Alguns dias depois, com as filmagens encerradas, eles voltaram à loja, devolveram o equipamento e pediram o reembolso do valor gasto, alegando um motivo técnico qualquer (ROMBES, 2006, p. 90).

Sem querer, os dois estavam antecipando uma das tendências mais proeminentes da produção audiovisual do século XXI: o uso recorrente de dispositivos amadores, de baixa resolução, para gravação de imagens e sons destinados à exibição comercial. É claro, eles não pensavam nisso na ocasião. Mas esse episódio sublinha com ênfase um dos motivos pelos quais *A bruxa de Blair* se tornaria marco simbólico da metamorfose profunda dos processos de produção, circulação e consumo de produtos audiovisuais, que começava a dar os primeiros passos, e seria concretizada nos anos seguintes, em um cenário de cultura participativa e convergência midiática (JENKINS, 2009).

As gravações também aconteceram de maneira inusitada. Munidos de apenas água, comida e apetrechos para sobreviver na floresta, os três atores foram deixados sozinhos na locação selvagem. Eram seguidos pela equipe de produção e recebiam instruções individuais, através de bilhetes deixados todas as manhãs no acampamento onde passavam a noite. Os produtores submeteram os atores, nos oito dias de gravação, a sustos e situações sombrias, obrigando-os a registrar situações reais de fome, medo, dúvida e frustração. Ao todo, foram registradas 20 horas de gravações, que passaram a ser editadas pelos realizadores, ao longo dos meses seguintes (LELAND, 1999, p. 45). A ideia original, de misturar essas cenas com entrevistas de supostos

especialistas em magia negra, parentes dos desaparecidos e moradores da região, foi aos poucos abandonada — e o filme se transformou em um legítimo *found footage* de horror, ainda que tal expressão não existisse na época (TURNER, 2014, p. 31).

A partir do material filmado, os cineastas produziram um novo *teaser* de oito minutos, mais uma vez exibido no programa *Split screen*, em abril de 1998. Em relação à exibição anterior, o enredo avançava: mochilas contendo latas de película 16mm e fitas de vídeo teriam sido encontradas na floresta, mas os estudantes continuavam desaparecidos. A empresa Haxan Films (produtora de Sánchez e Myrick, na verdade) teria sido contratada, pelos familiares, para tentar montar uma narrativa, a partir do material encontrado, que mostrasse o que havia ocorrido com o trio. Ao final da exibição, o apresentador avisou que o material era falso, e convidou os espectadores a debater o assunto no website da Grainy Pictures, a produtora do programa. Centenas de comentários foram postados, muitos observando que o filme ultrapassava um limite ético, e outros alimentando a farsa — um detetive profissional chegou a deixar uma mensagem oferecendo seus serviços de graça para tentar encontrar os supostos estudantes desaparecidos (HARRIS, 2004, p. 79).

Àquela altura, a equipe criativa de *A bruxa de Blair* havia decidido que a campanha de marketing, para a qual não havia orçamento, devia apostar na ambiguidade entre ficção e realidade. Em paralelo, os diretores trabalharam em dois projetos para isso. O primeiro era a finalização de um falso documentário de TV a respeito do desaparecimento (esse programa, denominado *A maldição da bruxa de Blair*, está presente no DVD vendido no Brasil; ele foi montado com as falsas entrevistas de detetives, ocultistas e moradores da região, que seriam usados no filme em si, mas acabaram descartados). O segundo era um *website* sobre o falso desaparecimento dos estudantes, usando fotografias dos supostos desaparecidos, informações policiais e até uma linha do tempo contando casos anteriores ocorridos na mesma floresta[83] (HARRIS, 2004, p. 79).

O *website* foi publicado em junho de 1998, e logo começou a registrar centenas, e depois milhares, de visitas diárias. O falso documentário (posteriormente disponibilizado no DVD e no Blu-Ray do filme) foi exibido em 11 de julho, no canal pago Sci-Fi. Os dois projetos eram peças de marketing que jamais mencionavam o fato de o projeto ser ficcional. Os rumores sobre o filme continuavam a crescer quando ele foi selecionado para participar do Festival de Sundance, o mais importante dos eventos dedicados ao cinema independente norte-americano. Em janeiro, o longa-metragem foi exibido

83 O *website* continua on-line: https://www.blairwitch.com/project/main.html.

em uma concorrida sessão à meia-noite, e em seguida adquirido para distribuição nacional pela Artisan Films, que se comprometeu a gastar US$ 15 milhões para promover o filme (LELAND, 1999, p. 46).

Parte da verba foi gasta com sessões-teste, nas quais ficou claro que parte do público rejeitava a falta de clareza e estabilidade dos trechos mais escuros e tensos do filme. Alguns planos mais instáveis e escuros foram substituídos ou eliminados. O filme também ganhou uma nova edição de som: a Artisan gastou US$ 341 mil para que o *sound designer* Dana Meeks, da produtora Wilshire Stages, em Los Angeles, limpasse o áudio original, incluísse novos efeitos sonoros e uma trilha de *foley*[84], e realizasse uma mixagem multicanal, para deixar o som ao mesmo tempo mais claro, limpo, intenso e misterioso (WHITTINGTON, 2014, p. 177):

> A equipe de mixagem limpou o som direto, muito cru e sujo, e levou o filme a um novo nível. Dissemos a eles para ir em frente e adicionar novos efeitos, mas tudo tinha que estar em sintonia com a sensibilidade do filme. Eles realmente entenderam o que estávamos tentando fazer, e foram capazes de adicionar mais ruídos do ambiente, como grilos, gravetos partidos, estalidos, vento e outros elementos que ajudaram o filme. (MYRICK, 2012).

Até o lançamento comercial do filme, em julho, a Artisan criou uma versão mais robusta do *website* original, alimentando-o a cada semana com trechos de notícias falsas, excetos do diário de Heather Donahue (a líder da expedição desaparecida) e trechos das filmagens encontradas. O *website* ganhou tamanha visibilidade que se tornou a página *web* de um filme mais visitada no planeta, no ano de 1999 (HARRIS, 2004, p. 79). Um livro (chamado *The Blair Witch project: a dossier*, de Dave Stern) foi lançado, reunindo todo o material falso que havia sido usado no *website*.

O marketing engenhoso sublinhava o suposto *status* documental de *A bruxa de Blair*. De fato, parte dos espectadores assistiu ao filme sem saber que se tratava de uma ficção produzida, encenada e editada usando convenções estilísticas do documentário — e, para aumentar a confusão, promovida como um. A outra parte da plateia sabia do que se tratava, mas assistia deslumbrada ao desenrolar do fenômeno. A revista Newsweek entrevistou o primeiro fã a criar um *website* para acompanhar a produção, e Jeff Johnsen explicou assim o efeito do filme sobre ele: "No início, pensei que a história era real, e aquilo me atraiu. Quando descobri que era ficção, achei tudo ainda mais genial.

84 O *foley*, ou "ruídos de sala", consiste em uma espécie de dublagem dos ruídos provocados pela interação do homem com o ambiente ao seu redor: passos, farfalhar de roupas, respiração, pisadas em gravetos, ruídos de talheres, portas batendo etc.

Eu estava fascinado, e queria que o mundo inteiro experimentasse aquele fascínio" (JOHNSEN in LELAND, 1999, p. 46). Em outras palavras: mesmo depois que a "farsa" foi revelada, o interesse do público não diminuiu.

O sucesso comercial do filme contribuiu de forma decisiva para que a noção de cinema, que experimentava certa estabilidade, entrasse no século XXI mergulhada em crise. Centenas de realizadores novatos espalhados pelo mundo passaram, após aquele exemplo, a acreditar que o sucesso era possível. Grandes estúdios aprenderam lições valiosas: de repente, filmes milionários estavam recebendo campanhas de marketing que incluíam *websites* interativos, que complementavam o enredo ficcional — o *site* oficial de *Inteligência artificial*[85] permitia que o internauta conversasse com um dos robôs que apareciam no filme, por exemplo. Até outras indústrias criativas entraram no jogo: ao lançar o álbum *St. Anger*, em junho de 2003, a banda Metallica "escondeu" todas as faixas do disco, alguns dias antes, em *websites* de *streaming*, promovendo uma espécie de caçada virtual ao tesouro, no qual os internautas precisavam descobrir onde estava cada canção para poderem escutá-las.

O marketing inventivo, de fato, atualizava para o ambiente on-line táticas já utilizadas em décadas anteriores, e em outras mídias, por artistas como Orson Welles, cuja célebre transmissão ao vivo da encenação do romance *A guerra dos mundos*, já citada no primeiro capítulo, provocou pânico em muitos espectadores, que não sabiam se tratar de uma ficção. O filme *Holocausto canibal*, por sua vez, havia sido outra influência; o diretor chegou a ser detido pela polícia sob a acusação de matar os atores do filme (eles estavam bem vivos) — mais um caso em que as fronteiras de ficção e realidade tinham sido borradas, provocando confusão no espectador médio quanto ao caráter ontológico do que ele estava vendo e ouvindo.

O planeta não parou de rodar após *A bruxa de Blair*, e o cinema não mudou de uma hora para outra. Mas, nas duas décadas seguintes, a expansão da internet impulsionou outras mudanças na experiência do cinema. A equipe da Haxan Filmes, capitaneada por Sánchez e Myrick, não podia prever que as tecnologias digitais e a rede mundial de computadores iriam provocar uma revolução na produção, na circulação e no consumo dos filmes; a dupla de diretores, de fato, usou poucas ferramentas digitais. Na produção, uma *camcorder* Hi-8 e um gravador DAT (tecnologias digitais ainda incipientes e objetos de desconfiança da indústria profissional) foram os únicos dispositivos utilizados; nos anos seguintes, essa tendência iria crescer de modo rápido e exponencial, com *A bruxa de Blair* servindo de exemplo e incentivo para centenas de cineastas sem recursos que queriam um lugar ao sol.

85 *Inteligência artificial* (*A.I.*, 2001, Steven Spielberg).

• REC

• 00: 81: 00

▲ Joshua Leonard, Michael C. Williams e Heather Donahue posam para foto publicitária do filme *A bruxa de Blair* (1999) - **© Copyright Haxan Films; Alliance Atlantis Communications.**

Surgiram tecnologias de troca de arquivos capazes de permitir que internautas baixassem filmes inteiros, com boa qualidade de imagem e som, de forma legal ou ilegal — a pirataria severa causou uma crise da qual os estúdios de Hollywood até hoje não conseguiram afastar, e a experiência proporcionada por *A bruxa de Blair* estava na origem do fenômeno. Além disso, o armazenamento e a circulação de conteúdo audiovisual amador aumentaram muito após o surgimento de redes sociais on-line, como o Facebook (2004) e o YouTube (2005). Com a grande quantidade de vídeos espontâneos registrados pelos usuários com *smartphones* e *tablets*, e que constituem a grande maioria do consumo realizado naquelas redes sociais, a estética da imperfeição, que tem em *A bruxa de Blair* um marco fundamental, passou a ser naturalizada pelo consumidor de forma gradual. As filmagens caseiras presentes nessas redes ajudaram a acostumar o público à câmera tremida, sem foco, escura, e à baixa relação sinal-ruído, que prejudica a legibilidade dos sons e das vozes. De repente, essas questões — que foram muito debatidas durante o período em que *A bruxa de Blair* esteve nas salas escuras — constituíam um problema menor. A estética da imperfeição é o tema do próximo tópico.

A ESTÉTICA DA IMPERFEIÇÃO

Ao entrarem nos bosques de Maryland para os oito dias de gravação de *A bruxa de Blair*, os atores Heather Donahue, Joshua Leonard e Michael C. Williams eram novatos não apenas na área de atuação; na tarefa de registrar o filme, eram leigos. No entanto, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick haviam decidido que a equipe técnica não iria acompanhar os atores na incursão pela floresta. Eles queriam capturar o medo, a hesitação, a tensão natural que eles sentiriam naquele ambiente hostil, ainda mais sofrendo as pegadinhas ocasionais que a equipe estava planejando, para privá-los de sono e comida, tornando-os pouco a pouco mais irritadiços. Sánchez e Myrick queriam que as câmeras registrassem a dissolução progressiva dos laços afetivos do grupo, à medida em que o medo e o cansaço aumentavam. A qualidade técnica do que viria era menos importante.

Por isso, o trio recebeu apenas dois dias de treinamento básico, para aprender a operar a câmera de 16mm (imagens preto e branco, sem som), a *camcorder* Hi-8 (imagens coloridas, mas sem profundidade e com textura esmaecida, e ainda uma banda sonora risível, apenas com frequências médias, sem graves ou agudos) e o gravador DAT, ao qual estava acoplado um microfone *shotgun* (TURNER, 2014, p. 34). Sem poder monitorar a qualidade

de imagem e som que estavam sendo captados, os diretores não conseguiam sequer saber se os improvisos dos atores (que não recebiam diálogos, mas apenas deixas sobre como deveriam se comportar) estavam de acordo com uma sequência narrativa lógica. O filme que emergiu daqueles oito dias de imersão na floresta foi uma surpresa para todos os envolvidos.

Havia, contudo, problemas sérios em relação à qualidade técnica do que havia sido captado. As imagens trepidavam e chacoalhavam, mesmo durante as cenas mais tranquilas. Nas sequências mais tensas, em que os personagens correm com as câmeras ligadas, a imagem perde o eixo horizontal com frequência, fazendo a câmera balançar como um barco no meio de uma tempestade — e esse é um dos maiores erros técnicos que um operador de câmera pode cometer (LIES, 2018, p. 68). Nas cenas noturnas, a iluminação é deficiente, e há várias cenas em que não se consegue ver quase nada nada, apesar de os personagens gritarem de pavor, muitas vezes por causa de algo que não conseguimos nem ver e nem ouvir. Há graves problemas de foco, profundidade e correção de cor.

A cena do monólogo de Heather Donahue, em que ela chora e pede desculpas pelos erros cometidos — a sequência se tornou tão famosa que foi copiada por outros títulos, como *Cloverfield* —, é um close-up em que apenas metade do rosto dela está enquadrado: um olho, o nariz e parte da boca. A outra metade do quadro consiste em... nada. Tela negra, devido à escuridão da floresta e à iluminação deficiente, captada apenas com as luzes da própria câmera. A imagem tem pouca legibilidade e baixa estabilidade.

Para os parâmetros da época, *A bruxa de Blair* está distante da aparência de um filme profissional (e, considerando o tipo de equipamento utilizado e o treinamento recebido pelas pessoas que o operaram, é natural que fosse assim). No ano de 1999, apenas em condições muito especiais um filme com essa textura imagética seria capaz de conseguir espaço no circuito comercial. Por razões culturais, que já vimos na seção anterior, *A bruxa de Blair* conseguiu esse espaço. Mas essa decisão teve consequências negativas: depois de ser lançado, pelo menos uma pessoa por sala nos Estados Unidos pedia reembolso da entrada por ter passado mal. A quantidade de pessoas que se sentiam nauseadas ou vomitavam por causa do constante chacoalhar da câmera era enorme; muitos relatos a esse respeito apareceram nos jornais e em livros que discutiram o fenômeno (LIES, 2017, p. 68).

O som direto, gravado pelo ator Michael C. Williams (com ocasional ajuda de um microfone cardioide instalado na *camcorder* operada por Donahue), também constituía um problema técnico. Nos momentos mais tranquilos, os diálogos podiam ser ouvidos com boa legibilidade, mas nas

cenas de correria, compreender o que estava sendo dito se tornava muito mais difícil. Havia ainda dois problemas extras: a baixa reação sinal-ruído[86] e a reduzida espacialidade alcançada nas cenas noturnas, quando a equipe de produção aparecia de surpresa para fazer barulhos do lado de fora das cabanas de acampamento.

Nesse caso, a solução encontrada já foi descrita no tópico anterior: o filme recebeu um investimento de cerca de dez vezes o orçamento original, para ter o som direto devidamente limpo e editado, ganhar uma trilha de *foley* e efeitos sonoros, e uma mixagem que enfatizasse melhor os efeitos de espacialização (sem exagerar no uso dos canais *surround*, já que para manter a verossimilhança documental o filme não poderia ter uma mixagem com sons traseiros muito acentuados). A coloquialidade da fala, as vozes sobrepostas, as conversas que fogem do tema central, pontuadas por raciocínios não completados, e a recusa total ao uso da música foram algumas das escolhas estéticas incomuns, para a época, que acabariam se tornando tendências massivas em filmes de todos os tamanhos — das obras de baixíssimo orçamento às milionárias — no século XXI.

A estética da imperfeição, que passou a atribuir valor cultural positivo (BOURDIEU, 2007) à textura acidental, casual ou desleixada de sons e imagens em produtos de mídias audiovisuais no século XX, começou a ganhar visibilidade real a partir do fenômeno sociocultural que foi *A bruxa de Blair*. Embora não tenha sido o primeiro falso documentário de horror — nos dez anos anteriores à aparição do filme, pelo menos seis longas-metragens com a mesma estrutura foram exibidos na TV ou em salas alternativas dos Estados Unidos, entre eles *Estranhas criaturas* e *The last broadcast* (ambos de 1998) —, a penetração cultural de *A bruxa de Blair* mostrou a cineastas, cinéfilos e o público em geral que o cinema, bem como as demais mídias audiovisuais, estavam entrando em um novo momento sociocultural, tecnológico, estético e político. e havia um mercado latente a ser explorado.

Reforçando com a já descrita estratégia agressiva de marketing on-line a tática de pôr a estilística do documentário a serviço de uma narrativa fictícia tradicional, o filme de Sánchez e Myrick sugeriu que essa estilística podia ser acoplada com eficiência a um gênero ficcional em particular: o cinema de horror. O efeito de real (BARTHES, 1972, p. 43) gerado pela estética da imperfeição ajudava a obra a gerar no espectador o afeto do horror (CARROLL, 1999, p. 41). A partir de então, a produção de falsos *found footage* começou

86 A relação sinal-ruído consiste na diferença entre os níveis do evento sonoro desejado (no caso, principalmente as vozes dos personagens, limpas e livre de interferências) e o ruído de fundo (o ambiente da floresta).

a aumentar, aos poucos, a ponto de a crítica dos Estados Unidos ter criado uma alcunha para esse tipo de produção, tratando-a como gênero fílmico: o *found footage horror film*, ou *found footage* de horror[87].

Ao longo das duas décadas seguintes, o fenômeno do *found footage* explodiu, em particular depois de 2007, quando outros dois longas no formato fizeram bastante sucesso: *Cloverfield* e *Atividade paranormal*. Em paralelo, a popularização de tecnologias digitais de gravação, edição e circulação de produtos audiovisuais — gravadores multipista, *smartphones* com câmeras de boa resolução, plataformas e redes sociais — incentivou a realização de centenas de obras realizadas sem orçamento, por cineastas amadores e/ou iniciantes, como é o caso do brasileiro *Matadouro*, feito com R$ 300 e uma câmera emprestada, e editado no Adobe Première ou no Final Cut Pro, *softwares* de montagem de uso caseiro, mas poderosos.

O formato do falso *found footage* extrapolou a esfera cinematográfica, tendo sido aplicado em produtos audiovisuais diversos através de protocolos de convergência midiática (JENKINS, 2009). Esses produtos incluíram minisséries de TV, como *Lost tapes*[88], do canal Animal Planet; *games* eletrônicos, como *Slender: the eight pages* (2012); episódios gravados no estilo *found footage* de séries consagradas, como *Os Simpsons*; e *webseries* disponíveis no YouTube, como *Marble Hornets*[89].

Aos poucos, ficou evidente que o interesse do público por produtos audiovisuais diversos, constituídos por imagens (e sons) impregnados pela textura *lo-fi* (CONTER, 2016), de baixa fidelidade e pouca legibilidade (ou seja, pela estética da imperfeição), tornou-se mais do que uma moda passageira — e, de fato, continua a aumentar. Produtos audiovisuais que se alimentam de efeitos de real, em busca de uma aura de autenticidade e verossimilhança, se espalham por redes sociais, plataformas interativas audiovisuais, *reality shows*, noticiários jornalísticos e outras instâncias midiáticas.

A ressignificação de filmes íntimos ou caseiros, o uso de vídeos disponíveis na internet como matéria-prima de trabalhos audiovisuais, os fenômenos midiáticos nascidos de vídeos espontâneos postados no YouTube, e a crescente tendência à valorização de erros técnicos em obras audiovisuais de naturezas diversas constituem temas que integram um debate amplo sobre novos regimes de visualidade, fartamente impregnado por modalidades diversificadas de efeitos do real. Tudo isso tem sido estudado por muitos pesquisadores (ODIN, 1995; ANDACHT, 2005; WEST, 2005; SIBILIA, 2008; FELDMAN, 2008; BRASIL,

87 Para uma discussão mais detalhada do termo *found footage*, volte ao capítulo 1.

88 *Lost tapes* (2008-2013, criação de Ryan Buell).

89 *Marble hornets* (2009-2014, criação de Troy Wagner).

MIGLIORIN, 2010; INGLE, 2011; SCHØLLHAMMER, 2012; LEAL, 2012; HELLER-NICHOLAS, 2014; VIEIRA JR, 2015; DE LUCA, 2015; ELSAESSER, 2015; CONTER, 2016; BRAGANÇA, 2016; ACKER, 2017; TURNER, 2019).

Esses novos regimes parecem se originar de profundas mutações que a cultura audiovisual contemporânea vem sofrendo, a partir do surgimento de novas tecnologias multimídia, que têm participação dinâmica como agentes sóciotécnicos na imensa rede (LATOUR, 2012) em que germina a cultura participativa originada dos processos de convergência midiática (JENKINS, 2009). Essas mutações costumam valorizar efeitos de real como símbolo de autenticidade. O calor que emana das imagens e sons de textura e aparência amadores, por exemplo, constitui um contraponto à frieza dos *pixels* das imagens digitais profissionais — embora ambas forneçam exemplos paradoxais das múltiplas modalidades de realismo que invadem a experiência do audiovisual com a força de uma enxurrada:

> Como se vê na proliferação de *reality shows*, imagens amadoras utilizadas pelo telejornalismo, acontecimentos não ficcionais incorporados pela teledramaturgia e toda sorte de flagras picantes, flagrantes policiais e vídeos caseiros disponíveis na internet, (...) essas operações narrativas, marcadas, sobremaneira, por um apelo realista, reduzem muitas vezes a imagem a sua indicialidade, vascularizando pelo corpo social o *boom* de um tipo de "realismo" vinculado à impressão de autenticidade das imagens amadoras. (FELDMAN, 2008, p. 62).

Essas constatações levaram à conclusão geral de que a consolidação do falso *found footage* de horror, enquanto ciclo de produção cinematográfico, é apenas a ponta de um iceberg, e constitui uma das múltiplas faces de um fenômeno mais amplo e cultural do que a mera consolidação de um estilo de filmagem. Em outras palavras, o *found footage* de horror simboliza, em grande parte, as mudanças radicais na experiência do cinema neste século XXI.

UM DIVISOR DE ÁGUAS

Como já enfatizado, pouca tecnologia digital foi usada na produção de *A bruxa de Blair*. O uso inteligente da internet — a mais poderosa ferramenta digital do final do século passado — para o marketing do filme acabou por associar o longa-metragem à noção de cinema digital. Pode-se dizer, de fato, que *A bruxa de Blair* apontou para uma tendência que ainda era discreta, na época da produção, mas que ganhou corpo e importância cultural nas duas décadas que se seguiram.

Essa tendência foi alimentada pela proliferação de câmeras de boa resolução fotográfica (disponíveis a baixo custo); pela rápida evolução de equipamentos digitais de registro de imagens (inclusive *smartphones*) e sons (gravadores de quatro pistas que custam menos de US$ 200); pelo crescimento vertiginoso da internet como espaço de circulação de arquivos de vídeo e áudio, através de tecnologias *P2P*[90] e serviços de *streaming*; e pela explosão das redes sociais, onde o consumo de vídeos caseiros é impregnados pela estética da imperfeição. Todas essas tecnologias digitais levaram o público a uma gradual naturalização de imagens tremidas e sons *lo-fi*. Nesse sentido, é possível afirmar que as tecnologias digitais impulsionaram a ascensão e a atribuição de valor cultural positivo à estética de imperfeição, que tem em *A bruxa de Blair* um fator de enorme importância.

Como se sabe, foram as tecnologias digitais que levaram o cinema a enfrentar a turbulência de que falam tantos autores atuais, como Jacques Aumont (2012), Francesco Casetti (2015), André Gaudreault e Philippe Marion (2016). Trata-se de uma experiência muito diversa daquela que tinha a sala escura como epicentro, duas décadas atrás. Em certa medida, há impressões digitais de *A bruxa de Blair* em muitos dos fatores que levaram a essa mudança radical na experiência do cinema. A ascensão do *found footage* de horror, como já explicado, é, talvez, a mais proeminente delas, mas não a única.

O sucesso do filme incentivou a produção e o lançamento de ficções codificadas como documentários no mundo inteiro. Nos Estados Unidos, estúdios tradicionais como a Paramount flertaram com o *found footage* de horror e gastaram grandes somas de dinheiro para produzir filmes com aparência desleixada que reforçavam a impressão de que as imagens documentavam fatos testemunhados por pessoas sem treinamento na gravação de imagens e sons. Cineastas veteranos respeitados, como George Romero e Brian De Palma (CARREIRO, CÁNEPA, 2015), embarcaram na tendência. Uma produtora de pequeno porte, chamada Asylum, passou a lançar com regularidade filmes de *found footage* de horror, sempre com orçamentos inferiores a US$ 100 mil.

Para além desse fenômeno, dezenas de produções ficcionais convencional — pense, por exemplo, nas franquias *Bourne*[91] (com cinco longas entre 2002 e 2016, dirigidos por Doug Liman, Paul Greengrass e Tony Gilroy) e

90 Redes em que os computadores exercem funções de servidor e cliente ao mesmo tempo, recebendo e enviando dados para os demais usuários conectados, como o protocolo *torrent* de troca de dados.

91 *A identidade Bourne* (*The Bourne identity*, 2002, Doug Liman); *A supremacia Bourne* (*The Bourne supremacy*, 2004, Paul Greengrass); *O ultimato Bourne* (*The Bourne ultimatum*, 2007, Paul Greengrass); O legado Bourne (The Bourne legacy, 2012, Tony Gilroy).

Transformers[92] (seis longas entre 2007 e 2018, dirigidos por Michael Bay), assumiram a influência estilística da estética da imperfeição, tomando emprestadas técnicas usadas por cineastas vinculados ao campo do documentário, como a câmera na mão, muitas vezes chacoalhando sem parar — uma tendência estilística quase onipresente no cinema de Hollywood. E a imagem filmada por personagens, como se fossem vídeos caseiros dentro da ficção, também virou coqueluche:

> Um longa-metragem tradicional, especialmente de horror, sem a inclusão de pequenas cenas caseiras — tomadas cheias de sinais que identifiquem essas imagens como amadores, incluindo *timecodes*, *flashes* piscando para sinalizar que a carga da bateria está no fim, pessoas prestes a sofrerem violência acenando alegremente para a câmera — agora parece velho, estranho, e dificilmente passa por assustador. (NEWMAN, 2011, p. 443).

É fácil encontrar críticos, pesquisadores e cinéfilos que não gostam de *A bruxa de Blair*. Entre as críticas mais comuns feitas ao filme, está o fato de que o filme inteiro se desenrola com tempos mortos, sem que nada de significativo aconteça por longos períodos; de que o constante trepidar da câmera faz o espectador desviar a atenção do roteiro e até passar mal; de que as cenas noturnas são ilegíveis e deixam o espectador tão no escuro quanto os personagens, entre outras. Mas nada disso importa. Não é preciso valorizar o filme de Sánchez e Myrick para reconhecer sua importância como divisor de águas entre o audiovisual do século passado e o cinema do século XXI.

92 *Transformers* (2007); *Transformers: a vingança dos derrotados* (*Transformers: revenge of the fallen*, 2009); *Transformers: o lado oculto da lua* (*Transformers: dark of the moon*, 2011); *Transformers: a era da extinção* (*Transformers: age of extinction*, 2014); *Transformers: o último cavaleiro* (*Transformers: the last knight*, 2017); *Bumblebee* (2018, Travis Knight).

• REC

• 00: 89: 00

▲ Daniel Myrick e Eduardo Sánchez

© Copyright Haxan Films; Alliance Atlantis Communications.

• REC

• 00: 90: 00

A presença de erros técnicos é uma característica encontrada em todos os falsos filmes de *found footage*. Ela aproxima a textura das imagens e sons à estilística dos filmes amadores (ODIN, 1995). Embora alguns falsos documentários tentem mimetizar características técnicas dos filmes de família, conforme relacionadas por Roger Odin, este não é o caso de *[Rec]*. No filme espanhol, os personagens que captam as imagens e sons não fazem parte do grupo social que presencia os eventos extraordinários que dão forma narrativa ao filme. Esses personagens constituem uma equipe profissional de televisão, assumindo um dos três tipos fundamentais de *found footage films* catalogador por Turner (2019). Porém são as imperfeições técnicas que conferem ao material registrado por essa equipe uma espécie de selo de autenticidade, confirmando o (falso) caráter espontâneo desse material. São esses "defeitos" que reforçam o efeito de real presente nos filmes do subgênero, emprestando-lhe o senso de urgência e verossimilhança necessário engajar de modo mais visceral o espectador e os personagens da ficção.

Uma vez que o material bruto que fornece o conteúdo (ou, pelo menos, a maior parte dele) dos filmes de *found footage* de horror é constituído por imagens e sons construídos para parecerem acidentais, improvisado, em grande medida captado em meio a eventos extraordinários que ocorrem dentro da diegese, em condições de registro quase sempre desfavoráveis (os responsáveis por esses registros muitas vezes arriscam a vida para conseguir capturar as gravações), é natural que haja algum grau de imperfeição técnica nesse material bruto. Um registro impecável seria, ao contrário, desfavorável ao processo de imersão narrativa.

Um dos padrões mais recorrentes em falsos filmes de *found footage* consiste na presença de equipes de cinema ou televisão como protagonistas. Isto ocorre em *Holocausto canibal*, *A bruxa de Blair*, *El sanatorio*, *O caçador de trolls*, *Diário dos mortos*, *The tunnel, Fenômenos paranormais*, *Projeto dinossauro* e, claro, *[Rec]*. O motivo para essa recorrência narrativa tem relação direta com o princípio da câmera diegética, discutido no segundo capítulo: como existe forte necessidade de clareza narrativa para que a progressão do enredo seja acompanhada sem dificuldade e de modo contínuo

◂ Manuela Velasco em *[Rec]* (2007).
© Copyright Castelao Producciones/California Filmes.

pelos espectadores, muitos cineastas optam por transformar os protagonistas de seus enredos em profissionais capazes de manusear equipamentos de filmagem de maneira eficiente, mesmo em situações estressantes. Operadores de câmera, fotógrafos, técnicos de som direto, repórteres, estudantes de cinema ou cineastas são profissões comuns em filmes do tipo. Essas profissões autorizam os personagens a manipular os dispositivos de registro com grau de perícia avançado, o que justifica a qualidade técnica estável dos sons e imagens colhidos por eles. Há, ainda, uma razão suplementar para que realizadores deem profissões ligadas à indústria do audiovisual para protagonistas:

> Esse padrão narrativo serve não apenas para justificar a boa qualidade de imagens e sons, mas também para oferecer uma explicação crível para o fato de os personagens permanecerem registrando os eventos ocorridos na diegese, mesmo quando têm suas próprias vidas ameaçadas. (CARREIRO, 2013, p. 10).

O padrão mencionado define o ponto de vista narrativo utilizado em *[Rec]*, cujo enredo acompanha uma equipe de televisão que grava uma reportagem sobre a rotina dos bombeiros de Barcelona, acompanhando o trabalho desses profissionais durante uma madrugada. Ocorre que, nessa madrugada específica, os bombeiros se deparam com o princípio de uma epidemia zumbi, cujo ponto de partida está localizado num prédio antigo de Barcelona. Trancados por autoridades sanitárias nesse prédio, enquanto acompanham uma equipe de bombeiros que atende o que parece ser um chamado de rotina feito de lá, a repórter Angela Vidal e o cinegrafista Pablo registram toda a escalada de horror e violência vivida pelos moradores do lugar.

O roteiro de *[Rec]* inclui cenas, personagens e situações dramáticas que têm o objetivo disfarçado de justificar, para o público, a excelente qualidade de imagem e som do filme. Durante o prólogo, Angela é vista explicando aos bombeiros (e, por conseguinte, aos espectadores), por duas vezes, como usar de forma apropriada microfones de lapela sem fio, do mesmo tipo usado em filmes de ficção. Essas cenas justificam não apenas a legibilidade das vozes de todos os personagens, na maior parte do tempo, mas também o uso de diferentes pontos de escuta (CHION, 2011) dentro de uma mesma tomada sem cortes, algo que só seria possível com a mixagem, na pós-produção, de vozes captadas por diferentes microfones distribuídos pela diegese — algo que sabemos ocorrer. Na maior parte das cenas, há cinco microfones em funcionamento dentro da diegese: microfones de lapela usados por dois bombeiros e por Angela, mais o microfone de mão utilizado pela repórter, e ainda o microfone embutido na câmera.

Da mesma forma, Pablo recebe instruções de Angela a respeito do que deve ser filmado. Por pelo menos oito vezes, a repórter recomenda que ele nunca desligue a câmera, para que o evento extraordinário presenciado por eles — ambos percebem que se trata de uma ocorrência inédita na realidade ficcional que habitam — seja registrado: "grave tudo, Pablo" é um mantra repetido ao longo dos 77 minutos de projeção. Em pelo menos cinco ocasiões, o segurança particular do prédio, os bombeiros e o policial que atendeu primeiro a ocorrência solicitam que Pablo desligue a câmera, mas em todas as ocasiões Angela protesta contra a arbitrariedade do ato. Por duas vezes, Pablo chega a fingir desligar o equipamento.

Em outra sequência significativa, Angela e Pablo se infiltram no porão do prédio, onde bombeiros e um morador do edifício tentam prestar socorros a dois feridos, para filmar a ação, que ocorre a portas fechadas. Esta sequência exemplifica com bastante nitidez a modulação cuidadosa entre a legibilidade da ação dramática e a verossimilhança documental, ambas necessárias para o filme funcionar com máxima eficácia. Angela e Pablo sobem em uma cadeira, forçam uma janela e observam o socorro médico por uma fresta, usando o *zoom*. Eles se alternam para olhar o que ocorre. Quando um dos feridos ataca o bombeiro que o socorre, é Pablo quem está filmando pela fresta. A presença da câmera diegética nesse exato momento nos permite ver a cena também, junto com os personagens, e ter a certeza de que dentro daquele prédio ocorre um ataque zumbi. Fosse Angela a personagem a olhar pela fresta no momento mais relevante, a legibilidade da cena (e o consequente impacto dramático dela) teria sido muito menor.

A construção do personagem ficcional de Pablo, que jamais aparece diante da câmera mas está sempre presente, também é relevante para a câmera diegética. Ao contrário de Angela, que inicia o filme como uma repórter destemida, e que vai, ao longo dele, se transformando em uma mulher aterrorizada, Pablo mantém as emoções estáveis, indiferente à escalada de violência que presencia. Sua estabilidade espelha, de fato, a estabilidade da câmera. A profissão justifica essa estabilidade: se ele não fosse um cinegrafista profissional, nem as imagens seriam tão legíveis e nem ele permaneceria filmando todos os detalhes, apesar de aumentar seu próprio risco de vida por causa dessa decisão.

Num filme ancorado no princípio da câmera diegética, também é importante que os personagens que operam os dispositivos de registro permaneçam vivos até que a ação dramática termine (ou, pelo menos, chegue a um ponto que nos permita saber como o evento extraordinário terminou). Isso ocorre em *[Rec]*. Embora não sejam os personagens mais preparados para sobreviver

a uma situação de risco (há vários bombeiros e policiais no prédio), e fiquem mais expostos aos riscos do que qualquer um (ambos procuram sempre se posicionar o mais próximo possível dos focos de violência, pois querem registrá-los), Angela e Pablo sobrevivem até o final. Esse é um pré-requisito imposto pela câmera diegética: se morressem antes, o filme terminaria sem que o público soubesse o final da história, pois nenhum outro personagem se preocuparia em continuar registrando o evento.

Na dimensão estilística, *[Rec]* desenvolve com eficiência muitos padrões recorrentes oriundos do uso da câmera diegética em falsos *found footage*. Em primeiro lugar está a profusão de tomadas longas ou planos-sequência. Como toda a ação dramática está sendo registrada por uma única câmera, não é permitido aos dois diretores variar o ângulo da câmera ao longo das cenas. A cada corte corresponde uma elipse. David Bordwell (2012) observou que o dom da ubiquidade, que permite aos diretores de filmes de ficção convencional posicionar a câmera no ponto mais adequado para registrar determinada ação, não pode existir, sob o risco de eliminar a verossimilhança e, por consequência, quebrar a suspensão da descrença exigida pelos falsos documentários de horror.

Balagueró e Plaza são fiéis ao princípio da câmera diegética. Eles não trapaceiam nenhuma vez, algo que ocorre com alguma frequência em filmes como *El sanatorio* e *Projeto dinossauro*; e nem incluem mais de um dispositivo de registro na diegese, como acontece em filmes como *A bruxa de Blair* e em alguns filmes da franquia *Atividade paranormal*. As duas últimas são alternativas menos frequentes do que a proposta por *[Rec]* para resolver o problema de representação gerado pela eliminação da ubiquidade da câmera.

Dessa forma, *[Rec]* constitui uma *tour-de-force* visual, sendo constituído por 72 planos-sequência, com duração média de 57 segundos (CARREIRO, 2013). O plano mais longo dura 17 minutos e 51 segundos, sem cortes aparentes. Predominam os planos gerais, ainda que a câmera móvel esteja o tempo inteiro reenquadrando os personagens e buscando-lhes o rosto, seja através de recursos como o *zoom*, seja através da aproximação física do cinegrafista. Dessa maneira, Plaza e Balagueró revisam e renovam uma ferramenta fundamental da poética da continuidade intensificada (BORDWELL, 2006): mesmo sem poder adotar a montagem hiperfragmentada dos filmes de ficção realizados após os anos 1980, os diretores de *[Rec]* encontraram maneiras de concentrar a maior parte da ação dramática nos rostos dos atores.

Essa ênfase no rosto dos atores costuma ser, por conta das restrições impostas pela câmera diegética, bem mais discreta nos falsos *found footage* de horror do que nas ficções tradicionais, nas quais cerca de metade dos planos (CARREIRO, 2014) são close-ups de rostos humanos. Muitos dos

primeiros falsos documentários — entre eles *Holocausto canibal*, *Estranhas criaturas* e *As fitas de Poughkeepsie* — contêm poucos ou nenhum close-up de rosto (este último, como exceção, usa um elaborado plano recessivo na *mise-en-scène* de uma cena crucial).

A bruxa de Blair merece uma menção à parte, pois embora não haja uma única tomada com a câmera fixa em todo o filme, contém pelo menos uma sequência em que resgata esse recurso estilístico típico do cinema ficcional: o longo monólogo de despedida do personagem de Heather Donahue, próximo ao final do filme, em que a moça assume a culpa pela desastrada excursão à floresta e vai às lágrimas, gravando seu próprio depoimento, como uma espécie de diário audiovisual, em um close-up extremo.

Em *[Rec]*, porém, essa solução estilística é posta de lado, em prol de uma cinematografia mais visceral (porém elaborada), em que a personagem com a câmera se coloca não apenas como mero observador da ação dramática, mas como participante ativo dela, o que significa que ela está sempre muito próxima ao ponto dramático mais intenso da tomada — e sua profissão o autoriza a buscar, através de recursos como o *zoom*, o close-up dos rostos. Essa proximidade exacerbada, aliada à instabilidade instituída pela câmera diegética, permite conjugar, com bastante força, a verossimilhança documental e a legibilidade narrativa. Esta abordagem pode ser observada em especial na sequência final, quando Angela e Pablo encontram uma explicação sobrenatural para a origem da epidemia virótica responsável pelo aparecimento de zumbis dentro do prédio antigo em Barcelona.

A arquitetura da locação escolhida tem relação direta com a estabilidade no manejo da câmera em si. O prédio em que a ação dramática se passa é uma construção de arquitetura espanhola, comum em Barcelona. Ele tem paredes de pedra, um pé direito muito alto, e uma escada circular de madeira no centro, ligando seis andares. Trata-se de uma locação muito adequada para a filmagem de um roteiro de horror, em particular por conta das características acústicas, que permitem uma ampla variedade de texturas sonoras (rangidos, ecos e muita reverberação) e que, no caso de *[Rec]*, também funciona a favor de um estilo de fotografia adequado ao *found footage*.

De modo geral, os recursos estilísticos mais salientes que permitem a indexação do filme ao gênero/estilo são percebidos através de erros e imperfeições na área da captação de imagens. A câmera treme, perde o foco, desenquadra o objeto, pessoa ou ação que está sendo filmado, avança para áreas escuras ou claras em excesso: são as imagens instáveis que permitem ao espectador a identificação do material bruto como registros amadores, íntimos ou inesperados de eventos extraordinários. Essas imperfeições também existem

no registro sonoro, mas por conta da natureza da percepção dos sons (eles nos ajudam a compreender o mundo ao redor, mas não direcionamos nossa atenção a suas propriedades físicas, e sim a suas propriedades semânticas), as percebemos com menor nível de atenção.

De todo modo, o princípio da câmera diegética obriga verossimilhança e legibilidade a mais ou menos se equivalerem, sem que uma característica se sobreponha à outra de modo muito enfático. Assim, se um falso documentário precisa conter certo grau de impureza nas imagens, ele também tem que apresentar um mínimo de legibilidade. Em outras palavras: é preciso que a câmera trema, mas não muito. Ela deve perder o foco e desenquadrar, mas por pouco tempo. Esses defeitos não podem impedir o público de receber um fluxo contínuo de informações narrativas, sob risco de que as pessoas na plateia não entendam aquilo que veem e ouvem, ao menos em parte.

Uma das táticas mais eficientes para permitir a conjugação de verossimilhança e legibilidade nas imagens consiste na encenação em profundidade, através da técnica que David Bordwell (2009, p. 219) chama de "encenação recessiva": o estabelecimento de eixos de ação física diagonais e/ou perpendiculares, em relação à posição da câmera. Essa estratégica de composição pictórica permite que a câmera faça poucos movimentos laterais, que produzem borrões na imagem e a tornam ilegíveis. É essa a maneira como os diretores de *[Rec]* solucionam esse problema de representação. Os longos e estreitos corredores produzidos pelo estilo arquitetônico do prédio permitem que quase toda a ação física relevante vista no filme seja estruturada em eixos perpendiculares: bombeiros, moradores e zumbis correm mais para frente e para trás do que para os lados, o que produziria imagens mais caóticas e ilegíveis. Com frequência, os atores se colocam a diferentes distâncias da câmera, estruturando o plano visual a diferentes camadas de profundidade.

Por fim, é importante chamar a atenção para um aspecto da construção dramática de *[Rec]*: a alternância entre as trilhas de imagem e de som como canal principal de distribuição de informações narrativas relevantes. De modo geral, como afirmam Rick Altman (1992) e Randy Thom (1999), a maioria dos diretores de cinema costuma dar pouca atenção à banda sonora de um longa-metragem, usando o som para inscrever as imagens no tempo e fornecer uma impressão de realismo. O uso do som como contraponto das imagens — isto é, fornecendo informações diferentes ou contrastantes daquelas presentes da trilha visual — já era recomendada por Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov em 1928, no célebre manifesto que assinaram em conjunto, logo após a criação das primeiras salas de projeção com a tecnologia do som sincronizado à película (EISENSTEIN, 1992). Ainda

hoje, contudo, são poucos os diretores que pensam o som dessa maneira. Mas falaremos sobre o som na próxima seção.

Nos filmes de falso *found footage*, essa abordagem da trilha sonora pode oferecer uma ferramenta narrativa adicional, que permite driblar parte das restrições impostas pelo princípio da câmera diegética. A lógica é simples: nos momentos dramáticos de maior turbulência, quando a trilha de imagens se torna ilegível, o diretor pode recorrer aos sons para continuar a prover o público com informações narrativas. Esta mesma lógica, para Turner (2019), acentua a importância do espaço fora de quadro na construção narrativa dos filmes de *found footage*.

[Rec] inclui três sequências em que as informações visuais são interrompidas por completo, mas continuamos a receber informações através do som. A primeira sequência acontece na metade da projeção, quando o cinegrafista Pablo larga a câmera no chão durante alguns minutos. O equipamento permanece ligado, embora filme apenas os pés de moradores que passam pela frente do visor. Nada de relevante é mostrado, e, contudo, o público pode ouvir o áudio captado pela câmera, num momento em que Angela e Pablo discutem a melhor estratégia para poder continuar filmando tudo. A segunda sequência ocorre durante um curto-circuito que deixa o prédio sem energia durante alguns instantes, no meio do filme. Por um minuto, a câmera mostra apenas escuridão, mas continuamos a acompanhar a ação através dos diálogos dos personagens.

A terceira sequência ocorre no clímax. Angela e Pablo estão dentro do apartamento de cobertura, onde descobrem uma mistura de laboratório químico e escritório de detetive. O cenário permite a ambos deduzir que o antigo morador do lugar investigava um caso de possessão demoníaca e efetuava testes químicos com sangue humano. Durante a revista que a equipe de TV promove ao apartamento, uma pancada quebra a lâmpada da câmera. Há um trecho de um minuto que se passa em completa escuridão, antes que Pablo ligue a visão infravermelha da câmera (que volta a filmar, mas com grau muito limitado de legibilidade da imagem). Momentos assim, em que cineastas abrem mão da imagem e deixam o som em primeiro plano narrativo, são raros.

O SOM DE *[REC]*

Se filmes de *found footage* de horror são obras de ficção construídas, no todo ou em parte, com falsos registros amadores ou semiprofissionais de situações extraordinárias, seus diretores devem se certificar que certos elementos de estilo que identificam imagens e sons como tendo origem casual

sejam percebidos pelo público como tal. Daí a profusão de imagens escuras, de imagens captadas com câmera tremida, de imagens sem foco, com a ação ocorrendo fora do campo de visão, com movimentos bruscos de câmera etc.

As imagens que compõem falsos documentários de horror são construídas artificialmente pelos diretores para simular características encontradas em trabalhos amadores, semiprofissionais ou espontâneos. Em geral, a maior parte dos filmes se esmera em criar situações ficcionais que permitam ao espectador indexar essas imagens como o resultado de uma estratégia de captação regida pelo acaso: um ou mais personagens fictícios agem como testemunhas de um fato extraordinário, e usam equipamentos de filmagem (muitas vezes amador) para registrar esse fato.

Quando se discute elementos de estilo relacionados ao falso documentário codificado como *found footage*, se costuma dar atenção especial à imagem. A banda sonora, porém, também precisa lidar com o mesmo problema, um conflito entre dois modos de representação (LASTRA, 2012, p. 248) incompatíveis, conforme discutido antes: a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental. Uma discussão mais detalhada desse tópico foi feita nos capítulos 2 e 3 deste livro.

Esse conflito aparece porque o público precisa compreender as informações narrativas, relativas ao enredo, através do consumo de sons e imagens, para seguir a história que está sendo contada; por outro lado, a instabilidade do registro precisa estar presente. Conjugar as duas coisas é tarefa complexa. No que diz respeito ao som, o grau de excelência técnica alcançada pelas tecnologias contemporânea de captação, edição e reprodução garante que o público seja capaz de ouvir com clareza qualquer som desejado pelo diretor ou pelo *sound designer* do filme. Mas não no *found footage* de horror, em que a imperfeição estética garante a verossimilhança.

Por isso, é natural que os profissionais que realizam esse tipo de filme desejem e ressaltem certo grau de imperfeição técnica na apresentação das informações sonoras. Podemos dizer que, nos filmes de *found footage*, a aparência de verossimilhança — o modo "fonográfico" de Lastra (2012, p. 248) — tem tanta importância quanto a legibilidade das informações narrativas. Só dessa maneira o público verá alimentada sua crença na suposta veracidade dos sons apresentados.

[Rec] apresenta um dos modelos mais bem-acabados de construção sonora do *found footage* de horror, assim como ocorre no campo da imagem. Esse modelo foi alcançado através de um equilíbrio delicado entre legibilidade e verossimilhança — um equilíbrio que enfatiza a segunda com

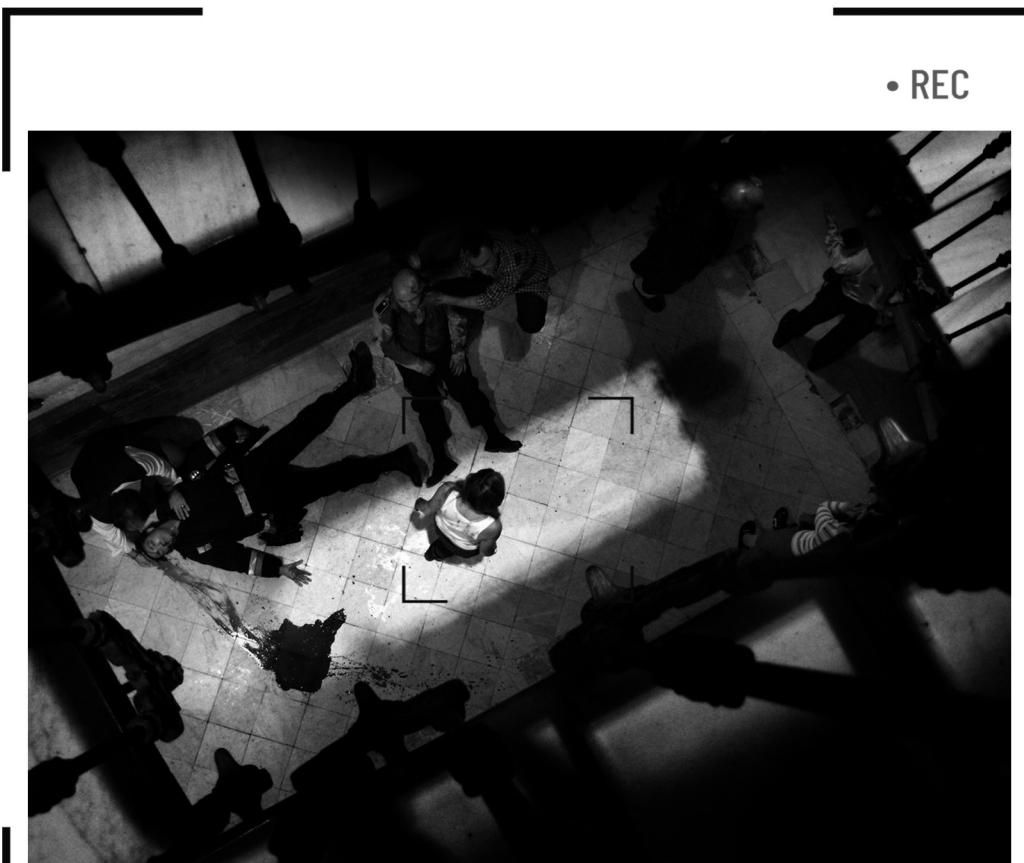
um grau maior do que o filme de ficção tradicional, mas sem abandonar o privilégio da primeira. Todas as decisões criativas tomadas pela equipe de *sound design* estão ancoradas em um conceito que pode ser resumido numa frase: verossimilhança documental reforçada, mas sem recusar o privilégio da legibilidade narrativa. Entender o que se ouve ainda é mais importante do que o efeito de real produzido pelos sons e imagens acidentais.

Antes de mais nada, não nos parece coincidência que todo o trabalho de desenho de som que podemos ouvir em *[Rec]* tenha sido planejado a partir da busca por um ponto de equilíbrio entre esses dois princípios conflitantes da narrativa cinematográfica. A busca por um senso de verossimilhança reforçado que não interferisse na legibilidade narrativa guiou a formulação do conceito que guiou o trabalho de construção do universo sonoro de *[Rec]*, e está ressaltado pelo *sound designer* do filme nos depoimentos que ele deu, e que conseguimos reunir ao longo desta pesquisa. Oriol Tarragó se referiu a este conceito numa longa entrevista concedida após o lançamento do filme, e, também, em um depoimento disponível nos extras do DVD que contém a edição especial do título, lançada num disco duplo não disponível no Brasil, mas encontrável na Espanha, em Portugal e em outros países.

O conceito utilizado partiu da instrução que o *sound designer* ouviu dos dois diretores: tratar o som de *[Rec]* como se filmasse um documentário. Tarragó (2010) conta que em nos primeiros encontros com os dois diretores, antes de as gravações começarem, um dos cineastas (Paco Plaza) chegou a sugerir que todo o filme fosse todo gravado e mixado em mono (ou seja, um único canal), com os microfones fixados na câmera. Ele queria realismo extremo, não um efeito de real.

Após alguns testes, o *sound designer* descartou a ideia, pois era quase impossível compreender os diálogos. Para a fase de captação do áudio, ele adotou a abordagem convencional: registro do som direto com até dez microfones em cena, sendo um (ou dois) microfone(s) aéreo(s)[93] para captar as vozes dos atores dentro da ambiência da locação principal (um prédio antigo em Barcelona, com pé direito altíssimo e paredes de pedra, o que dá aos sons uma assinatura acústica singular, com muita reverberação, além de rangidos do piso de madeira), e até oito microfones de lapela. A regra fundamental obedecida pela equipe de captação sonora era simples: um microfone de lapela para cada personagem com fala.

93 Microfones hipercardioides direcionais presos em uma vara de *boom* e suspensos acima dos atores, de forma a registrar com o maior volume e a menor reverberação possíveis todas as falas proferidas por eles.



▲ Vista da escada em espiral em *[Rec]* (2007).
© Copyright Castelao Producciones/California Filmes.

A estratégia de captação sonora utilizada, que combina o uso de microfones direcionais aéreos com uso massivo de microfones de lapela, foi tornada possível a partir da disseminação dos gravadores multipista de até oito canais, no início dos anos 2000. Essa técnica é atualmente hegemônica para captar o som da locação no cinema contemporâneo (SOUZA, 2010, p. 176). Tarragó optou por utilizá-la porque ela permite maior controle da qualidade acústica do som, possibilitando ao *sound designer* selecionar pontos específicos da narrativa para incluir erros técnicos propositais sem afetar a legibilidade geral.

Em outras palavras: se optasse por gravar apenas com os microfones da câmera, como queriam os diretores, Tarragó arriscaria tornar inaudíveis toda uma miríade de sons — inclusive linhas de diálogo — cruciais para que o público pudesse entender a progressão do enredo. Ao decidir gravar todas as vozes com clareza e incluir na pós-produção os defeitos sonoros que imprimiriam o senso de verossimilhança documental desejado à trilha sonora, Tarragó ganhava a possibilidade de "sujar" o áudio do filme apenas em trechos menos importantes para a narrativa. Controlados, os erros técnicos provenientes da captação inadequada e acidental deixavam de interferir na legibilidade.

Dessa maneira, Tarragó e a equipe de áudio passaram uma semana num estúdio de áudio, produzindo e gravando toda uma constelação de ruídos indesejáveis em produções convencionais, para acrescentar depois à trilha sonora: microfonia, pancadas no microfone, sinal saturado etc. Tarragó (2010) disse ainda que boa parte dos diálogos (não há estatísticas disponíveis) foi dublada depois em estúdio, tarefa facilitada pelas características estilísticas oriundas das técnicas de registro de imagem usadas pelos diretores: planos-sequência longos, com boa parte da ação física ocorrendo fora do quadro ou em áreas muito escuras da imagem. Essas escolhas, por sinal, garantem que boa parte da ação dramática de *[Rec]* dependa do som para ser compreendida, caracterizando o que Randy Thom (1999) classificou como um "filme desenhado para o som".

A "sujeira" tão desejada pelo *sound designer* de *[Rec]* tem relação direta com o citado conflito entre legibilidade e verossimilhança. Para funcionar dentro da proposta do formato *found footage*, o filme precisava ter clareza sonora, mas sem deixar de lado a aparência de registro espontâneo e não planejado. O público precisava interpretar as imperfeições técnicas presentes no longa-metragem como um sinal deixado pelo registro apressado, e pouco inadequado do ponto de vista técnico, efetuado por personagens que têm suas vidas em risco, mas permanecem registrando os eventos extraordinários como um testemunho histórico desses eventos.

Além disso, há alguns aspectos criativos que o *sound design* de *[Rec]* adotou — alguns deles de forma pioneira — e que foram reutilizados depois por muitos outros filmes de *found footage*, entre os quais alguns dos títulos mais interessantes que se pode encontrar dentro do subgênero do horror, como *The tunnel*, *O caçador de trolls*, *Filha do mal*, *Apollo 18*, *El sanatorio*, o inglês de horror cristão *The borderlands*[94] e os estadunidenses *A pirâmide*, *O herdeiro do diabo*[95] e *Assim na Terra como no inferno*. A seguir, enumeramos e analisamos alguns desses aspectos criativos.

(1) O primeiro padrão sonoro importante é a mixagem realizada em seis ou oito canais, mas com uso mínimo e discreto dos canais *surround*[96]. Os canais traseiros são usados apenas para sons de média-baixa frequência (como os helicópteros vistos na metade do filme), cuja localização espacial é mais difícil de ser percebida (pois as ondas sonoras graves viajam a velocidades menores e, por isso, se espalham de forma mais lenta pela sala de projeção). Uma exceção está no terceiro ato, que ocorre dentro de um apartamento que tem características singulares, servindo de morada para um personagem de origem sobrenatural — e, portanto, seria desejável para o *sound design* que os sons e a própria textura acústica que se pode ouvir nesse local sugerisse a presença de elementos não naturais (TARSO, 2012).

Para Oriol Tarragó (2010), era importante não realizar uma mixagem convencional em seis canais, embora a tentação de fazê-lo fosse grande, pois os canais *surround*, como se sabe, são utilizados pelos editores de som para evocar da perspectiva acústica ameaças à vida dos personagens que não aparecem no campo visual, usando assim o fora-de-quadro para acionar respostas afetivas de horror nos espectadores, conforme discutido no segundo capítulo. Tarragó sabia, contudo, que a presença constante de sons nos canais traseiros chamaria a atenção do público para a manipulação, nos estágios de pós-produção, da trilha sonora. Como *[Rec]* estava sendo apresentado como se fosse uma fita bruta, encontrada após o desaparecimento dos moradores do prédio onde ocorre a ação vista no filme (também a equipe responsável pela gravação teria desaparecido), os indícios de uma manipulação posterior da tal fita quebrariam a suspensão da descrença, essencial para gerar o horror na audiência.

Essa abordagem incomum, que abre mão de possibilidades de espacialização sonora oferecidas pela tecnologia disponível, é rara no cinema comercial,

94 *The final prayer* aka *The borderlands* (2013, Elliot Goldner).

95 *O herdeiro do Diabo* (*Devil's due*, 2014, Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillett).

96 Canais *surround* são canais laterais e/ou traseiros, utilizados para incluir música, ambientes e ruídos, de modo a sugerir a impressão de que a ação vista na tela tem desdobramentos para além das fronteiras do enquadramento.

mas desde o lançamento de *[Rec]* tem sido abraçada com vigor por grande parte dos *sound designers* e cineastas que trabalham com a estilística do *found footage* de horror, como comprova a mixagem sonora de filmes como *Apollo 18*, *O herdeiro do Diabo*, *Filha do mal* e toda a franquia *Atividade paranormal*.

(2) O segundo tópico de destaque no som de *[Rec]* está na vasta e abundante variedade de ruídos que caracterizam e reforçam a imperfeição do registro sonoro captado na locação (microfonia, quedas do microfone, batidas, vozes sobrepostas dos atores, rangidos provenientes do manuseio do microfone, sinais saturados etc.). Esses ruídos são responsáveis diretos pela sensação de verossimilhança que preenche a trilha de áudio durante todo o filme.

Sem esses elementos de imperfeição técnica, parte crucial do efeito de real produzido pelo filme seria destruída. Por outro lado, a produção desses defeitos técnicos em estúdio permitiu, ao *sound designer*, controlar os momentos em que as imperfeições aparecem, de forma que isso ocorre apenas nos *tempos mortos* de *[Rec]* (ou seja, quando nada de relevante para a narrativa está ocorrendo) ou, no máximo, sejam defeitos que aparecem e desaparecem, de forma a não interromper o fluxo narrativo dos diálogos, que podem ser ouvidos com clareza durante todo o longa-metragem.

Nesse ponto, *[Rec]* introduziu um elemento novo no som dos filmes de horror. A estratégia de espalhar boa dose de sujeita acústica ao longo de momentos desimportantes do longa-metragem era discreta (ou mesmo inexistente) em filmes de falso *found footage* anteriores, como *A bruxa de Blair* e *Cloverfield*, e desde o lançamento do título espanhol tornou-se uma das assinaturas sonoras mais reconhecíveis do novo gênero fílmico, como se pode ouvir em trabalhos como os doze segmentos curtos presentes nas coletâneas *V/H/S* e *V/H/S 2*[97], no norueguês *O caçador de trolls*, e no brasileiro *Desaparecidos*, entre muitos outros títulos.

(3) O terceiro padrão sonoro destacado em *[Rec]* é o uso extensivo de efeitos sonoros que pertencem à categoria denominada por Michel Chion (2008, p. 75) de sons objetivos internos, como ruídos de respiração ofegante. Este efeito sonoro domina de ponta a ponta todo o terceiro ato de *[Rec]*, quando a ação dramática é tensionada ao ponto máximo, encontrando os personagens do filme em estado de alerta absoluto.

Além de contribuir para que o espectador experimente o filme com todos os sentidos, mais do que apenas com a visão e a audição — uma experiência cinestésica, para usar o neologismo de Vivian Sobchack (2004, p. 67), que

97 *V/H/S 2* (2013, Simon Barrett, Jason Eisener, Gareth Evans, Gregg Hale, Eduardo Sánchez, Timo Tjahjanto e Adam Wingard).

combina os termos *sinestesia* e *cinema* — o uso dos sons de respiração tem conexão direta com a questão do ponto de escuta. Embora este conceito tenha sido discutido e problematizado por Michel Chion (2008, p. 73), a presença da câmera diegética tende a reduzir a ambiguidade existente em filmes tradicionais, já que em um *found footage* o gravador de sons precisa ser operado por personagens da ficção — ou seja, o espectador sabe, a cada novo plano, em que ponto da geografia espacial da diegese encontra-se o aparelho que registra os sons escutados. Portanto, como o gravador (seja embutido na câmera ou um dispositivo independente) deve estar sendo operado por alguém situado próximo de um microfone, é natural que o espectador possa escutar parte das reações viscerais disparadas no interior do corpo desse personagem pelos eventos extraordinários da trama.

Assim, podemos ouvir toda uma constelação de gemidos, batidas do coração e respiração ofegante. Esses ruídos — que na maior parte das ficções tradicionais seriam considerados erros técnicos inaceitáveis — ajudam a reforçar a verossimilhança dos registros sonoros, servindo também como um elemento que direciona e amplia as respostas afetivas dos membros da plateia ao filme, muitas vezes gerando empatia para com os personagens da narrativa.

(4) O quarto padrão sonoro é também um dos mais nítidos: a ausência de música extra-diegética. Desde *A bruxa de Blair*, essa opção estilística vem sendo usada por diretores de falsos *found footage*. Porém em anos mais recentes, muitos filmes do estilo (em especial aqueles oriundos dos Estados Unidos e do Japão) optam pelo uso da música eletrônica *drone*, com notas longas, sem uma linha melódica ou rítmica discernível, muitas vezes explorando fenômenos acústicos como microfonia, eco e reverberação, pouco presentes na música sinfônica de índole neorromântica.

Essas características fazem com que muitas pessoas sequer identifiquem esses sons como musicais, alinhando-os mais com a categoria dos ruídos. Essa estratégia expressa, com bastante nitidez, a tendência contemporânea do apagamento das fronteiras entre a música e os efeitos sonoros (KASSABIAN, 2003; SERGI, 2006; BURWELL, 2013; SMITH, 2013; GORBMAN in COSTA *et al*, 2016; CARREIRO, 2019), discutida com ênfase no segundo capítulo. Produções como *Noroi*, *As fitas de Poughkeepsie* e o australiano *O segredo do lago Mungo* usam esse tipo de música com economia e eficiência. *[Rec]* tem uma proposta mais radical: abraça a verossimilhança e rejeita até mesmo a música *drone*.

(5) O quinto padrão diz respeito à exploração da textura acústica muito particular da locação principal: a reverberação do som em certos ambientes (sobretudo nos corredores do prédio) contribui para acentuar a tensão e a

vastidão daquele espaço, mas sem tornar as vozes dos atores ilegíveis, como ocorreria caso os editores de som do filme preferissem usar a reverberação presente na locação original, conforme gravada pelos técnicos de som direto com o uso dos microfones direcionais. Como destaca Tarragó (2010), a textura acústica do filme espanhol foi manipulada em estúdio, para permitir o realce da verossimilhança, sem perder de vista a legibilidade.

É importante destacar, aqui, o modo criativo como *[Rec]* lida com os três modos de escuta mais comuns, conforme descritos por Michel Chion (2008, p. 27). O lugar privilegiado da escuta semântica (na qual o ouvinte direciona a atenção para o conteúdo linguístico daquilo que ouve) continua preservado, já que a maior parte da progressão dramática é apresentada através das vozes dos atores, mas o *sound design* de *[Rec]* abre espaço generoso não apenas para a escuta causal (aquela em que o som identifica ou complementa a informação visual sobre o acontecimento ou fonte da qual ele se origina), mas também para a mais rara escuta reduzida, que valoriza a própria qualidade acústica do som, sua textura sônica.

(6) O sexto padrão sonoro de destaque é a limpidez na apresentação das vozes dos atores. Ao mesmo tempo em que há bastante sujeira nos sons diegéticos, há também clareza nas vozes dos atores, o que permite que o princípio da legibilidade continue operando, mesmo como o reforço dos padrões que privilegiam a verossimilhança. Nesse ponto, *[Rec]* reformula e atualiza a estratégia estabelecida por diretores veteranos dos anos 1930, como Howard Hawks e Orson Welles, que orientavam os atores a usar diálogos sobrepostos, mas apenas em pontos específicos do roteiro em que nenhuma ação relevante para a trama acontecia (WILSON, 2013; THOMAS, 2013). Dessa forma, o espectador é capaz de reter a impressão de verossimilhança documental sem ser privado de nenhuma informação importante para a compreensão da trama.

Para poder alcançar essa impressão de verossimilhança sem perder a clareza, foi fundamental a estratégia de captação do som direto, que registrava as vozes dos atores em até dez canais separados. Só assim era possível ter o controle total do ritmo das falas dos personagens, algo que podia ser alterado na fase de montagem sonora. Além disso, a estratégia também permitiu inserir falsos ruídos oriundos defeitos de captação em meio a diálogos, mas apenas nos momentos em que a relevância narrativa daquilo que estava sendo dito era pequena.

(7) O tópico replica e atualiza uma tradição antiga do *sound design* dos filmes de horror: o tom gutural das vocalizações dos monstros, conforme discutido no primeiro capítulo. *[Rec]* segue a tendência, mixando as vozes

reais dos atores que interpretam os monstros com urros de animais variados — leões, elefantes, tigres e cabras — tratados de forma digital, de modo a acentuar as frequências mais graves (abaixo de 400 Hz) e as mais agudas (acima de 8.000 Hz). Essas frequências situadas nos extremos da escala sonora são mais raras na voz humana e costumam estar presentes em animais de grande porte, o que acentua o sentido de tensão e alerta dos personagens que ouvem essas vozes (e, também, dos espectadores).

O medo de animais de grande porte é um medo ancestral do ser humano, de modo que, do ponto de vista cognitivo, tendemos a intuir a proximidade de seres que emitem ruídos desse tipo como uma ameaça à nossa integridade física, algo necessário para ativar o horror e fazer o corpo do espectador responder de forma fisiológica aos estímulos visuais e sonoros.

(8) O último padrão sonoro importante do filme está no uso abundante de sons fora de quadro para injetar tensão e ameaça às cenas. Essa técnica, também discutida no segundo capítulo, é muito comum desde os primórdios do horror, e começou a ser usada com a intenção de manter a origem da ameaça aos personagens humanos fora do campo de visão, caracterizando-a através de sons (música, no princípio) e usando a incerteza sobre a localização espacial dessa ameaça para estimular a sensação de horror que dá nome ao gênero fílmico.

Em filmes de *found footage* de horror, quando a câmera adota a perspectiva visual de um personagem da cena, o uso de sons fora de quadro ganha ainda mais importância — e o uso intenso desse recurso em *[Rec]* comprova com sucesso essa tese. No longa-metragem espanhol, a própria locação do prédio antigo em Barcelona, repleta de corredores estreitos e cortada por uma escada em espiral onde grande parte das cenas é situada, favorece um estilo de encenação que David Bordwell (2008, p. 219) chamou de "recessiva", com atores e objetos cenográficos dispostos a diferentes distâncias da câmera, criando um eixo de ação física perpendicular ou diagonal à posição da câmera.

Esse tipo de encenação, de fato, facilita o uso de sons fora de quadro, pois deixa fora do campo visual boa parte dos elementos que fazem parte da ação — e os sons produzidos por esses elementos, que incluem zumbis, bombeiros e policiais, são ainda mais amedrontadores devido ao fato de que os espectadores, privados da oportunidade de visualizar a relação espacial entre as criaturas fora do quadro e os elementos que podem ser vistos, não conseguem perceber com exatidão qual o tamanho da ameaça oferecida pelo fora-de-quadro. Isso gera tensão e, em consequência, medo na plateia.

Além desses oito tópicos, é importante mencionar a inclusão de duas cenas em que personagens do filme (a repórter de televisão e seu cinegrafista) ensinam outros personagens (os bombeiros) a instalar e manipular microfones de lapela. Os bombeiros também são vistos colocando nos próprios corpos os equipamentos. Essas cenas dão maior credibilidade à boa qualidade sonora apresentada pelo filme, pois o espectador sabe que, na maior parte das cenas, existem cinco microfones dentro da diegese em funcionamento (o microfone embutido na câmera, o microfone na mão da repórter e três microfones de lapela, sendo dois instalados em bombeiros e um terceiro colocado na camisa da própria jornalista).

UM TRATAMENTO PARADIGMÁTICO

Os padrões de imagem e som analisados neste capítulo denotam uma atitude criativa original, agregadas ao filme espanhol pela fidelidade relativa ao princípio da câmera diegética. É a presença do aparato de registro de sons e imagens dentro da diegese que impõe restrições à narrativa, de forma que a equipe criativa do longa-metragem foi obrigada a encontrar maneiras diferentes do convencional para resolver problemas de representação sonora e imagética, em especial aquelas derivadas do conflito entre legibilidade e verossimilhança. As soluções encontradas por Paco Plaza e Jaume Balagueró representam um desvio considerável do conjunto de códigos e convenções narrativas utilizados, na maior parte do tempo, pelos realizadores que operam dentro do cinema ficcional mais convencional.

É importante ressaltar que os dois diretores de *[Rec]* não criaram esses padrões do vácuo, como num passe de mágica. Nesse ponto, vale a pena introduzir o conceito de *esquema*, desenvolvido pelo historiador de arte Ernst Gombrich (2007). Esquemas são conjuntos de normas de estilo disponíveis aos artistas de determinada época para resolver problemas de representação (GOMBRICH, 2007). Essas técnicas se firmam no repertório dos artistas quando se mostram bem-sucedidas, mas isso não ocorre rapidamente, e sim aos poucos. Segundo Gombrich, os artistas podem utilizar essas ferramentas de quatro modos distintos: eles podem replicar, revisar, sintetizar duas (ou mais) técnicas, ou rejeitar essas ferramentas. Esquemas funcionam mais ou menos como sistemas de códigos (ou seja, regras narrativas e técnicas estilísticas) que produzem significados a partir da manipulação de significantes. Eles são flexíveis o suficiente para que cada artista, dentro dos contextos de produção em que opera, os modifique ou adapte em variados graus de ênfase.

Podemos imaginar as convenções narrativas do audiovisual como uma grande coleção de esquemas, ao modo de Gombrich: uma grande caixa de ferramentas que os artistas — diretores, roteiristas, fotógrafos, *sound designers* — dispõem para resolver, cena a cena, os problemas de representação que lhes são impostos pelo enredo a ser narrado. No caso dos filmes de falso *found footage*, esses problemas são distintos dos filmes de ficção tradicional, graças ao princípio da câmera diegética. Para manter a metáfora, podemos dizer que, no caso de *[Rec]*, as restrições narrativas impostas pela presença do aparato de registro de sons e imagens obrigaram Plaza, Balagueró e demais membros da equipe criativa a revirar a caixa de ferramentas, em busca de soluções alternativas para os problemas de representação que se impuseram.

Ainda que não tenham sido inventores desses padrões, os diretores de *[Rec]* propuseram soluções viáveis e inventivas para as restrições impostas pela câmera diegética. Não nos parece coincidência que nossa pesquisa tenha percebido uma uniformização mais intensa, a partir do final da década de 2000, das ferramentas narrativas utilizadas pelos cineastas que fazem falsos *found footage*, tanto na área da imagem quanto na do som. Assim, parece-nos que *[Rec]* constitui um filme crucial no processo de consolidação de um paradigma, de um esquema estável de soluções para problemas de representação impostos pelo princípio da câmera diegética.

Após o sucesso surpreendente de *A bruxa de Blair*, a imprensa especializada iniciou uma espécie de busca insólita: identificar qual seria o próximo filme independente (ou mesmo amador) a se tornar um fenômeno. Qual seria o próximo *A bruxa de Blair*? Esta busca, é importante ressaltar, não estava restrita ao formato de falso documentário, mas sim à possibilidade de que uma produção caseira, de baixíssimo custo, viesse a ser exibida no circuito comercial e atingir grande sucesso.

Visto em retrospectiva, esse momento de expectativa da história do cinema de horror independente parece ter sido mais longo do que o esperado, pois só em 2007 surgiu um longa-metragem que preenchia mais ou menos o tipo de critério que os jornalistas procuravam para classificá-lo como "o novo *A bruxa de Blair*": a experiência amadora feita pelo israelense Oren Peli, *Atividade paranormal*, que acabaria gerando uma franquia capaz de proporcionar lucro e projeção ao diretor (nos filmes seguintes, ele atuaria apenas como produtor).

Nesse intervalo, porém, alguns cineastas tentaram repetir a experiência feita por Daniel Myrick e Eduardo Sanchez. Um desses diretores independentes, Mike Constanza, acabaria por conceber um filme que, muitos anos mais tarde, passaria a ser visto como pioneiro de um novo filão, estilo ou subgênero derivado do *found footage* de horror: *The Collingswood story* (2002). Ele teve a ideia do filme e começou a produzi-lo ainda no ano 2000, e a ideia era ambiciosa: realizar um longa-metragem que se passava todo dentro de telas de computadores, através de conversas via *webcam* travadas pelos personagens.

O enredo focalizava dois personagens principais, um casal separado por circunstâncias escolares: a garota (Stephanie Dees) ia para a faculdade na cidade de Collingswood, New Jersey, deixando o namorado (Johnny Burton) na pequena cidade natal de ambos. Por ocasião de chegada da moça à nova cidade, o namorado aproveitava para presenteá-la como uma *webcam*, de modo que eles pudessem se comunicar e se ver todos os dias, na tentativa de reduzir a distância. O horror bate à porta dos dois quando uma médium on-line (Vera Madeleine, interpretando a si própria) conta a ambos sobre uma misteriosa maldição que envolve não apenas a cidade, mas a própria rua onde a estudante agora vive. O filme sustenta toda a

narrativa através do uso de *webcams*, e existe uma clara tentativa de criar um falso *background* documental que possa ser transformado numa mitologia, como acontecia em *A bruxa de Blair*.

Sem contatos na indústria cinematográfica, o realizador do filme teve a ideia de enviá-lo a todos os *websites* de horror importantes nos Estados Unidos e na Inglaterra. No entanto, o filme não foi tão bem recebido como ele gostaria, e nenhuma empresa distribuidora apareceu durante os próximos três anos. Só em 2005, Constanza conseguiu que o filme fosse incluído na programação do tradicional festival britânico de horror FrightFest, o que abriu a porta do longa para outros eventos do gênero, em Manchester, Boston, Dublin e San Francisco, onde ganhou dois prêmios. Somente então a produtora Anchor Bay comprou os direitos do filme e o lançou em DVD. Elogios de críticos especializados como o jornalista e escritor Kim Newman (que o menciona no compêndio *Nightmare movies*, de 2011, em que conta a história do gênero horror desde os anos 1960) não ajudaram o filme a se tornar a sensação que o diretor gostaria. Até hoje, *The Collingswood story* permanece obscuro e pouco conhecido.

Não há dúvida, porém, que o filme lançou as bases narrativas para o filão que se tornaria, na década de 2010, conhecido como *computer screen horror*, *desktop horror* ou *screenlife/social media horror* (Larsen, 2019). Mais uma vez, a explicação natural para que o filme tenha obtido pouca repercussão na época do lançamento estava no fato de que o público em geral estava mal-acostumado à baixa qualidade das imagens, com texturas de cores desgastadas e muita granulação. É preciso lembrar que redes sociais como YouTube e Facebook, que ajudaram a naturalizar esse tipo de imagem imperfeita e de baixa resolução, ainda não haviam sido lançadas, na época original da produção do filme. Conversas através de *webcams*, que se tornaram muito populares na segunda metade da década de 2010, também eram mais raras e mais curtas.

Ou seja, seria preciso uma década para os filmes cuja trama se passa em telas de computadores manuseados pelos personagens se tornassem populares, e começassem a ser produzidos com mais frequência. O primeiro longa a chamar de fato a atenção para esse formato — que a maioria dos críticos considera uma variação do *found footage* de horror, embora os enredos não lidem com imagens encontradas reais — foi *The den*, de Zachary Donahue. O nome do longa se refere a uma rede social na qual os usuários ficam on-line através de *webcams*, esperando para interagir com outros usuários desconhecidos e aleatórios. Uma pesquisadora (Melanie Papalia, atriz canadense conhecida por fazer pequenas participações em séries de TV) recebe uma bolsa de estudos para pesquisar essas interações, mas começa a ser perseguida por um *stalker*, que invade o

computador dela. O filme teve lançamento limitado em alguns cinemas, mas foi descoberto pela comunidade de fãs em plataformas de *streaming*, onde se tornou um dos mais elogiados exemplares dos *computer screen films*.

O longa-metragem que popularizaria o formato ainda estava por vir, e apareceria no ano seguinte: *Amizade desfeita*, dirigido por Levan Gabriadze. O enredo do filme é bastante simples: cinco amigos se encontram on-line para bater papo no Skype. Ocorre que um sexto participante não convidado se junta à conversa — e logo passa a monopolizá-la, jogando os amigos uns contra os outros e demonstrando que possui algum tipo de conhecimento *hacker*, pois ninguém consegue tirá-lo da conversa, e nem mesmo desligar a sala virtual de encontros.

O filme se passa em tempo real e é visto 100% da perspectiva de um dos participantes do chat. O roteirista Nelson Greaves e o diretor Levan Gabriadze driblam essas restrições narrativas com habilidade e conseguem criar um longa sinistro, ainda que povoado por personagens pouco interessantes (o típico adolescente branco burguês norte-americano). O subtexto tece uma crítica ao *bullying* on-line. Após ser mostrado no circuito de festivais de horror em 2014, com o título de *Cybernatural*, teve os direitos adquiridos pela Universal Pictures e recebeu lançamento massivo no ano seguinte, conseguindo arrecadar US$ 64 milhões de bilheteria, contra um orçamento de apenas US$ 1 milhão. Fez bastante sucesso, também, em plataformas de *streaming*, levando inclusive ao aparecimento de uma continuação.

Amizade desfeita 2: dark web[98] reaproveita a situação do longa que lhe deu origem, mas com personagens e trama distintos. Sete amigos batem papo on-line e descobrem, aos poucos, que um deles está usando um *laptop* roubado de *hackers*, que logo passam a persegui-los. Mais uma vez, o sucesso foi grande: produzido por apenas U$ 1 milhão, conseguiu faturar US$ 16 milhões com exibições em cinemas. Também foi mais elogiado pela crítica do que o sucessor.

O sucesso desses filmes levou não apenas à produção de vários outros longas que exploram variações do mesmo formato — como *Perseguição virtual*, *Face to face*[99] e *Profile*[100] —, mas também a discussões críticas que tentam não apenas relacionar o filão ao fenômeno do *found footage* de horror, como também ao contexto cinematográfico atual, no qual a sala de exibição tradicional tem sido consistentemente substituída por múltiplas outras maneiras de ver filmes — na tela do celular, em *tablets*, em computadores, em *home theaters*, e assim por diante, como nos dizem Ana Acker e Juliana Monteiro (2020, p. 70):

98 *Amizade desfeita 2: dark web* (*Unfriended: dark web*, 2018, Stephen Susco).

99 *Face to face* (2016, Matt Toronto).

100 *Profile* (2018, Timur Bekmambetov).

> Para Lipovetsky e Serroy (2009), o cinema do século XXI é, principalmente, fruto de uma nova modernidade ainda mais voltada para as sensações e a individualização da experiência. Esses novos dispositivos nos quais o cinema transita — do computador ao telefone celular, do tablet à fachada de mídia — alteram a própria natureza da tela original (Casetti, 2015). Lipovetsky e Serroy (2009, p. 11) argumentam que essas novas tecnologias cambiaram o emprego do ecrã, transformando a tela-espetáculo em tela-comunicação, de uma tela única ao tudo-tela. A tela-cinema deixou de ser exclusividade da sala escura e passou a se fundir em uma galáxia de novas dimensões: o ecrã é onipresente e multiforme, planetário e multimidiático. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 12).

A argumentação de Aker e Monteiro (2020), calcada nas reflexões do teórico italiano Francesco Casetti sobre a multiplicidade de telas e experiências audiovisuais que o mundo contemporâneo oferece, parece mesmo ter uma conexão estreita com a popularidade — e, claro, com a produção frequente — de filmes em que a tela do computador ou do celular possui, muitas vezes, uma dupla função: ela registra a ação dos personagens dentro do universo ficcional e, ao mesmo, funciona como superfície sensorial, visual e auditiva para o espectador contemple o filme em todo o seu aspecto afetivo.

> Dessa forma, os audiovisuais dessa geração hipermidiatizada exigem mais do público: solicitam um envolvimento sensorial e até mesmo performático. Casetti aponta que a multiplicidade de dispositivos proporcionou ao cinema uma variedade de relações. Para o autor, os espectadores novos agora modelam os filmes ou os remodelam em si, devido a uma associação de práticas que afetam o objeto, as modalidades e as condições da visão. Frente a esses paradigmas imagéticos espalhados nas diversas telas, o estilo aplicado aos produtos cinematográficos renuncia algumas de suas articulações clássicas para dar lugar a técnicas que priorizam a performance e a interação do sujeito. (CASETTI, 2015, p. 185-186).

É natural que os exemplares do filão do *computer film horror* sejam vistos como parte integrante do gênero/estilo do *found footage* de horror. Afinal, esses filmes também estão ancorados na câmera diegética, conceito que exploramos e definimos no segundo capítulo. Nos filmes em que a câmera é diegética, os personagens têm consciência de que estão sendo filmados, e eles mesmos possuem o poder (em geral, reservado aos cineastas) de manipular os dispositivos de registro de imagens e sons.

Em artigo escrito para o blog de Henry Jenkins (um dos principais autores que tratam da convergência midiática), Miranda Ruth Larsen assinala que a popularidade crescente do filão tem relação direta com o uso criativo da câmera (e, também, do espaço *offscreen* que permanece fora do campo de

visão do espectador, mas que pode ser sentido ou captado através dos sons), adotando duas das características mais salientes do falso *found footage*: a câmera tremida e a câmera fixa (LARSEN, 2019).

> A estética da câmera tremida frequentemente irritante de muitos filmes de filmagens encontradas traz o terror do quadro cinematográfico para o primeiro plano, colocando a câmera nas mãos de um personagem. O nome se refere, é claro, a pessoas aterrorizadas correndo de alguma coisa e tornando o quadro instável. A câmera geralmente é manejada por algumas pessoas documentando algo; torna-se, essencialmente, um substituto de nosso próprio campo de visão, a limitação clara de nossos sentidos cinematográficos. Muitos filmes fazem referência explícita à capacidade técnica de câmeras, baterias e luzes em meio ao terror que se desenrola. Não podemos esquecer que a tela do cinema é a tela de um objeto físico dentro da diegese; somos constantemente lembrados disso por meio do diálogo e do tratamento real do quadro. (LARSEN, 2019).

Algo parecido ocorre com a estética da câmera fixa dentro do gênero/estilo do *found footage* de horror. Em geral, essas câmeras são presentadas como equipamentos de vigilância, enfatizando a importância de mise-en-scène, pois põem o espectador em um modo de visão alerta: a qualquer momento, em algum ponto de quadro, algo terrível deve aparecer. Larsen lembra do impacto do já citado momento em que a câmera fixa montada em uma base de ventilador dá um susto no espectador, em *Atividade paranormal 3*, quando flagra um fantasma "vestido" com um lençol de modo inesperado e surpreendente. Ela finaliza: "*Desktop films* acentuam o melhor componente fílmico de um *found footage* de horror: a hiper-atenção [que o público precisa aplicar] às bordas do *frame*" (LARSEN, 2019).

Nesse ponto, vale a pena lembrar de dois filmes que utilizam em parte a estética da câmera fixa que amedronta, antes mesmo da explosão de popularidade do filão, ocorrida em 2014: *Atividade paranormal 4*, em que acompanhamos parte da ação através de conversas entre personagens que utilizam aplicativos e softwares de comunicação à distância com imagens, como o Skype; e *V/H/S*, que tem um segmento inteiro — dirigido por Joe Swanberg, um dos diretores mais proeminentes do movimento *mumblecore*[101] nos Estados Unidos — que flagra dois personagens conversando através de *webcams*.

---

101 O *mumblecore* consiste em um movimento, ocorrido nos anos 2000, no qual os realizadores priorizam produções de baixíssimo orçamento, com muito espaço para improvisos e sem muitas preocupações técnicas.

• REC

• 01: 14: 00

▲ Cena de *Buscando...* (2018) com destaque para Debra Messing e John Cho. Debra Messing que é mais conhecida por seus papéis cômicos, como na série *Will and Grace* (1998-2006; 2017-2020, criação de David Kohan e Max Mutchnick).
© Copyright Screen Gems/ Stage 6 Films.

O sucesso alcançado por *Amizade desfeita* atraiu a atenção de produtores, realizadores e do público para o potencial dos filmes que se passam em telas de computadores e celulares. Um dos títulos que mais chamou a atenção, nesse sentido, foi *Sickhouse* (2016), que traz como protagonista a youtuber Andrea Russett interpretando a si própria; trata-se de um *thriller* filmado no aplicativo Snapchat, inclusive com o inusitado formato vertical de tela, muito popular naquele ambiente virtual. O filme foi lançado no próprio Snapchat e, apesar de circulação limitada, chamou a atenção ainda mais para o fenômeno do *desktop horror*.

O próximo título de destaque do filão veio das mãos do premiado diretor russo Timur Bekmambetov. *Profile* (2018) foi uma produção cofinanciada por EUA, Inglaterra, Rússia e Chipre. A trama se afasta um pouco do horror tradicional, já que é baseado num livro da jornalista Anna Erelle sobre o recrutamento de terroristas jovens feito por organizações do Oriente Médio. Apesar de não ter conseguido grande sucesso, animou o diretor — que também é um ativo produtor — a decretar que aquele gênero/estilo seria parte importante do futuro do cinema. Bekmambetov chegou a anunciar que iria produzir pelo menos mais 18 títulos filmados dentro do formato, embora só um desses títulos tenha sido lançado até o final de 2020.

Esse filme foi *Buscando...*[102], um thriller de mistério que segue um pai tentando encontrar a filha de 16 anos desaparecida. A investigação do pai se baseia em buscas constantes que ele faz no conteúdo do computador da filha. Filmado em telas de computador e *smartphones*, o longa fez sucesso no Festival de Sundance, onde foi lançado em janeiro de 2018, e depois ganhou lançamento internacional, faturando US$ 75 milhões (custou apenas US$ 880 mil) e se tornando o mais rentável *computer screen film* até o momento. Uma sequência que recorre à mesma estratégia narrativa, mas com personagens diferentes, apareceu em 2023: *Desaparecida*[103], com lançamento internacional e muitos elogios da crítica especializada.

Em plena pandemia do coronavírus, em 2020, o diretor Rob Savage decidiu escrever um roteiro e filmar um *computer screen horror* genuíno, de certa forma tirando partido positivo das limitações impostas pela quarentena que a maioria dos países do mundo adotou, na tentativa de minimizar os efeitos do vírus. *Cuidado com quem chama*[104], tem apenas 57 minutos e documenta uma reunião de amigos através do aplicativo Zoom. O grupo, de seis amigos, decide contratar uma médium, a fim de deixar as coisas

102 *Buscando...* (*Searching...*, 2018, Aneesh Chaganty).

103 *Desaparecida* (*Missing*, 2023, Will Merrick e Nicholas Johnson).

104 *Cuidado com quem chama* (*Host*, 2020, Rob Savage).

menos tediosas. O problema é que todos eles começam a experimentar fenômenos estranhos dentro de suas respectivas casas, e percebem que a experiência pode terminar em sangue e morte.

A produção chamou a atenção pelo elemento inusitado: todos os atores receberam treinamento (remoto, por vídeo) para manipular o equipamento de vídeo e som, e, também, para criar os efeitos especiais que podemos ver ao longo do vídeo. *Host* foi lançado em julho de 2020 e recebeu uma resposta muito positiva de fãs e jornalistas especializados, angariando elogios em todas as 62 críticas compiladas pelo agregador Rotten Tomatoes. O sucesso do filme, em que pesem as condições de produção inusitadas e o cenário terrível que se descortinou para o cinema, devido à pandemia do Covid, demonstra uma realidade inescapável: o *found footage* de horror pode se atualizar, pode mudar de forma, pode ser odiado por uma parcela mais tradicional de cinéfilos — aqueles que odeiam câmeras tremidas — mas veio para ficar.

Por falar em câmeras tremidas, por sinal, a tendência de chacoalhá-las mais e mais, até que partes do filme se transformem em borrões sem eixo horizontal quase ininteligíveis, vem aumentando a cada nova safra do gênero. O maior sucesso de 2022, *Dashcam*, foi dirigido pelo mesmo Rob Savage que revitalizou o gênero em plena pandemia, e dessa vez apresenta a narrativa como uma transmissão ao vivo em tempo real, feita por uma versão ficcional da social influencer real, Annie Hardy, que interpretou uma versão negacionista de si mesma em um filme literalmente alucinado.

Ao longo dos capítulos anteriores, mencionei muitos dos mais interessantes e criativos filmes de *found footage* de horror. No entanto, tive pouca oportunidade para escrever mais de uma ou duas linhas sobre cada um deles (exceção feita a *A bruxa de Blair* e *[Rec]*, que ganharam capítulos específicos de análise fílmica, e talvez a *Holocausto canibal*, discutido em mais detalhes no primeiro capítulo, por causa do pioneirismo). Este capítulo se afasta da abordagem acadêmica e conceitual que caracterizou os anteriores, e abre espaço para que eu fale um pouco mais sobre os filmes de minha preferência.

A primeira decisão que tomei ao decidir escrever esse capítulo foi a de retirar dele os três títulos citados no parágrafo anterior. Sim, eu acredito que *A bruxa de Blair*, *[Rec]* e *Holocausto canibal* sejam três dos filmes de *found footage* de horror mais interessantes, criativos e pioneiros já realizados — uma espécie de santíssima trindade do *found footage*, para usar uma paráfrase cristã. Não tenho dúvida de que representam aquilo que o formato/gênero/estilo tem a oferecer de melhor. Acontece que já escrevi demais sobre os três neste livro. Colocá-los nessa lista seria me repetir.

Também por essa razão, optei por não colocar na lista alguns dos títulos mencionados de forma mais detalhada no quinto capítulo, em que abordo a tendência mais recente dos *computers screen films*. Por isso, títulos como *Sickhouse*, *Buscando...* e *Host*, já abordados em detalhes naquele capítulo, também ficaram de fora, para não me repetir. Os dois últimos são bons filmes, a que vale a pena assistir. Mas devo mencionar que, apesar do pioneirismo arrojado de *Sickhouse*, do ponto de vista estilístico (trata-se, afinal, do primeiro longa feito com enquadramento vertical), não o considero uma experiência cinematográfica tão interessante.

Não foi minha intenção escrever críticas ou resenhas detalhadas de cada um dos 20 títulos, mas apenas mencionar algumas informações de produção (ano, diretor, país de origem), uma sinopse breve e o motivo pelo qual os considero (somados aos títulos anteriores) como a nata do *found footage* de horror. É uma triagem estreita, se levarmos em conta a quantidade massiva de títulos que cataloguei, e em grande parte assisti, ao longo dos dez anos em que esta pesquisa foi realizada.

Para além disso, é preciso ser honesto: embora ofereça a chance para que qualquer pessoa criativa e com acesso ao mínimo de recursos audiovisuais conceba e realize um filme, a grande maioria dos títulos de *found footage* de horror parte de ideias repetitivas, redundantes ou fracas, o que determina resultados ruins: filmes derivativos, mal interpretados, sem ritmo ou força dramática, em alguns casos vergonhosos. Não é o caso dos 20 que selecionei aqui. Optei por não os listar em nenhuma ordem de preferência particular, mas em ordem cronológica.

▪ ***Ghostwatch*** (1992)

Direção: Lesley Manning

País de origem: Inglaterra

Um marco fundamental (embora pouco conhecido) para a história do *found footage* de horror, e um elo entre a *reality TV* e o formato/gênero. O programa de 90 minutos foi apresentado como um especial ao vivo, na noite de Halloween de 1992, com uma equipe de reportagem sendo enviada para passar a noite numa casa, em Londres, em que fenômenos de *poltergeist* estão sendo registrados. Jornalistas conhecidos da BBC participaram da farsa, interpretando versões ficcionais de si próprios, enquanto a experiência parece tomar um caminho descontrolado rumo à tragédia. Mais de 30 mil telespectadores ligaram para os estúdios, assustados com o que estavam vendo. Por causa da polêmica, nunca mais foi exibido na Inglaterra, tendo sido lançado em VHS em 2002 (e em DVD, no ano de 2011). Tem drama, tensão e momentos cômicos bem dosados. Pode ser considerado um dos melhores episódios de dissolução das fronteiras entre ficção e realidade na televisão internacional.

▪ ***Estranhas criaturas*** (*Alien abduction: incident at lake county*, 1998)

Direção: Dean Alioto

País de origem: EUA

Na residência de uma família que sumiu sem deixar vestígios, um policial encontra fita de *camcorder* que explica o desaparecimento, mostrando imagens de uma visita alienígena à fazenda, no meio de um jantar familiar, na área rural dos EUA. O longa tem ritmo inconstante, mas a estética da imperfeição que emergiria com força nos anos seguintes já estava lá: imagens

tremidas, som de baixa qualidade, cores desbotadas. Antecedeu ao fenômeno de *A bruxa de Blair* em mais de um ano, tendo sido exibido no canal United Paramount Network, em 20 de janeiro de 1998, nos EUA. O canal registrou reclamações de espectadores, que pensavam se tratar de um documentário real. Foi exibido no Brasil em canais pagos, muitos anos depois. É a refilmagem de um curta de 1989, feito pelo mesmo diretor.

▪ ***O último filme de terror*** (*The last horror picture*, 2003)

Direção: Julian Richards

País de origem: Inglaterra

O conceito do filme é muito original e inventivo: ele está gravado em uma fita VHS, disponível para aluguel em uma locadora, cujo conteúdo original foi apagado por um *serial killer*, que passou a registrar crimes que cometeu na própria fita, intercalando-os com depoimentos em primeira pessoa e comentários de humor negro direcionados ao suposto locatário da fita, incluindo um final capaz de deixar muita gente com um sorriso nervoso. Feito quase sem orçamento e com uma equipe de filmagem reduzida, o filme foi lançado no tradicional festival de horror FrightFest, em Londres, sem chamar muita atenção. Saiu em DVD no ano seguinte ao lançamento original. Duas versões — a exibida nos cinemas e uma versão do diretor, um pouco mais longa — circulam no momento.

▪ ***Noroi*** (2005)

Direção: Koji Shiraishi

País de origem: Japão

Longo, com 25 personagens diferentes, o falso documentário compila registros retirados dos arquivos de um investigador que buscava pistas do desaparecimento de um famoso médium japonês, sumido enquanto filmava um documentário sobre uma maldição milenar. Tenso, com um par de sustos capazes de provocar gritos, e uma trama que evolui de forma inusitada, o filme se destaca pelo uso constante de música *drone*. É um dos títulos mais populares entre os apreciadores do *found footage* de horror, apesar de só ter sido lançado nos Estados Unidos em 2020, através da plataforma de *streaming* Shudder, especializada em títulos de horror e ficção científica.

▪ ***Infection*** aka ***Invasion*** (2005)

Direção: Albert Pyun

País de origem: Estados Unidos

Dirigido pelo veterano Albert Pyun, cineasta conhecido pela prolífica carreira como diretor de filmes de baixíssimo orçamento, feitos direto para o mercado doméstico, o longa se destaca pela originalidade: documenta uma suposta invasão alienígena (os *aliens* constituem uma espécie de vírus que usam os corpos humanos como hospedeiros) em um único plano-sequência de 81 minutos, posicionada no teto de um carro de polícia. Esta situação faz com que este seja um dos *found footage* de horror que tem a premissa com mais restrições narrativas, pois não podemos ouvir quase nenhum diálogo, e os atores não podem se afastar muito do veículo, sob pena de que o espectador perca detalhes do enredo. A criatividade usada por Pyun para driblar essas restrições garante um filme original e inventivo. Custou só US$ 35 mil, e é muito ágil para uma premissa tão estreita. Em 2015, ainda tive a honra de selecionar esse filme para ser exibido após uma palestra que dei sobre o tema, e os organizadores me surpreenderam com uma introdução em vídeo à exibição, em que Pyun me agradecia pela escolha. Uau! Também é conhecido como *Invasion*, título que recebeu no lançamento em vídeo feito na Alemanha.

▪ ***Diário dos mortos*** (*Diary of the dead*, 2007)

Direção: George Romero

País de origem: Estados Unidos

Uma incursão do lendário realizador George Romero no formato do *found footage* de horror não poderia ocorrer de outra maneira que não fosse registrando um apocalipse zumbi. Este é o quinto título da série de Romero sobre zumbis, e um dos mais interessantes. Como ocorrera nos filmes anteriores, Romero aproveita um enredo de estrutura tradicional — grupo de estudantes de cinema tenta escapar do apocalipse zumbi rumando para a mansão de um deles, onde acreditam poder ficar trancados por muitos meses — para refletir sobre a cultura midiática, a internet e a onipresença de equipamentos de registro visual e sonoro, mostrando os efeitos socioculturais desses fenômenos. Um raro *found footage* de horror que incorpora uma crítica social consistente e, ainda por cima, usa a *mise-en-scène* de maneira elegante, com elaboradas encenações recessivas.

▪ ***Atividade paranormal*** (*Paranormal Activity*, 2007)

Direção: Oren Peli

País de origem: Estados Unidos

O filme que o diretor de origem israelense Oren Peli fez, usando a própria casa como cenário, foi responsável direto pela explosão comercial do *found footage* de horror, no ano de 2007. Feito de modo independente, o filme teve os diretos comerciais adquiridos pela Universal após uma indicação feita por Steven Spielberg, que conseguiu convencer o estúdio a não refilmar a trama (essa era a intenção inicial da Universal) e lançar o longa do jeito que estava, com imagens chapadas e de baixa legibilidade. *Atividade paranormal* custou menos de US$ 15 mil e faturou quase US$ 200 milhões nas bilheterias, convencendo definitivamente a indústria cinematográfica de que o púbico estava pronto para consumir longas com imagens captadas através de dispositivos não profissionais. A lenta atmosfera de tensão, o inteligente *sound design* (apenas as baixas frequências que sinalizam a presença do demônio invisível podem ser escutadas nos canais *surround*, e todo o restante do filme soa pelas caixas acústicas dianteiras) e o final *mostra-e-esconde* valem o filme, que iniciou uma bem sucedida franquia, em que todos os exemplares são interessantes.

▪ ***As fitas de Poughkeepsie*** (*The Poughkeepsie tapes*, 2007)

Direção: John Erick Dowdle

País de origem: Estados Unidos

Trata-se de um falso documentário de horror, que incorpora a estética *do found footage* de forma parcial, apresentando uma estrutura parecida com a de *Holocausto canibal*. O filme é apresentado como um documentário a respeito da atuação de um *serial killer* baseado na cidade de Poughkepsie, nos EUA. O tal assassino teria uma casa com mais de 700 fitas de vídeo contendo imagens de múltiplos assassinatos, cometidos muitas vezes com requintes de crueldade. O roteiro é bastante criativo, elaborando alguns dos crimes mais sádicos que podem ser vistos em filmes de falso *found footage*. *As fitas de Poughkeepsie* nunca foi lançado nos cinemas, apesar de ter sido adquirido pela MGM, que acabou cancelando o lançamento e mantendo-o inédito por muitos anos, enquanto uma cópia pirata circulava entre os aficionados. A narrativa original e o final audacioso e em tom menor merecem destaque. Em 2017, ficou disponível em DVD e Blu-Ray.

▪ ***Cloverfield: monstro*** (*Cloverfield*, 2008)

Direção: Matt Reeves

País de Origem: Estados Unidos

Enquanto filmam uma festa num arranha-céu em Nova York, jovens testemunham o surgimento de uma criatura gigantesca que começa a destruir a cidade, e tentam escapar correndo pelas ruas em meio ao pandemônio e à destruição da cidade. Um dos *found footage* de horror mais conhecidos e elogiado pelos fãs, foi feito com US$ 25 milhões (a primeira grande produção do gênero/estilo) e faturou US$ 170 milhões, catapultando o diretor Matt Reeves para uma carreira de sucesso em Hollywood.

▪ ***[Rec]²: possuídos*** (2009)

Direção: Jaume Balagueró e Paco Plaza

País de origem: Espanha

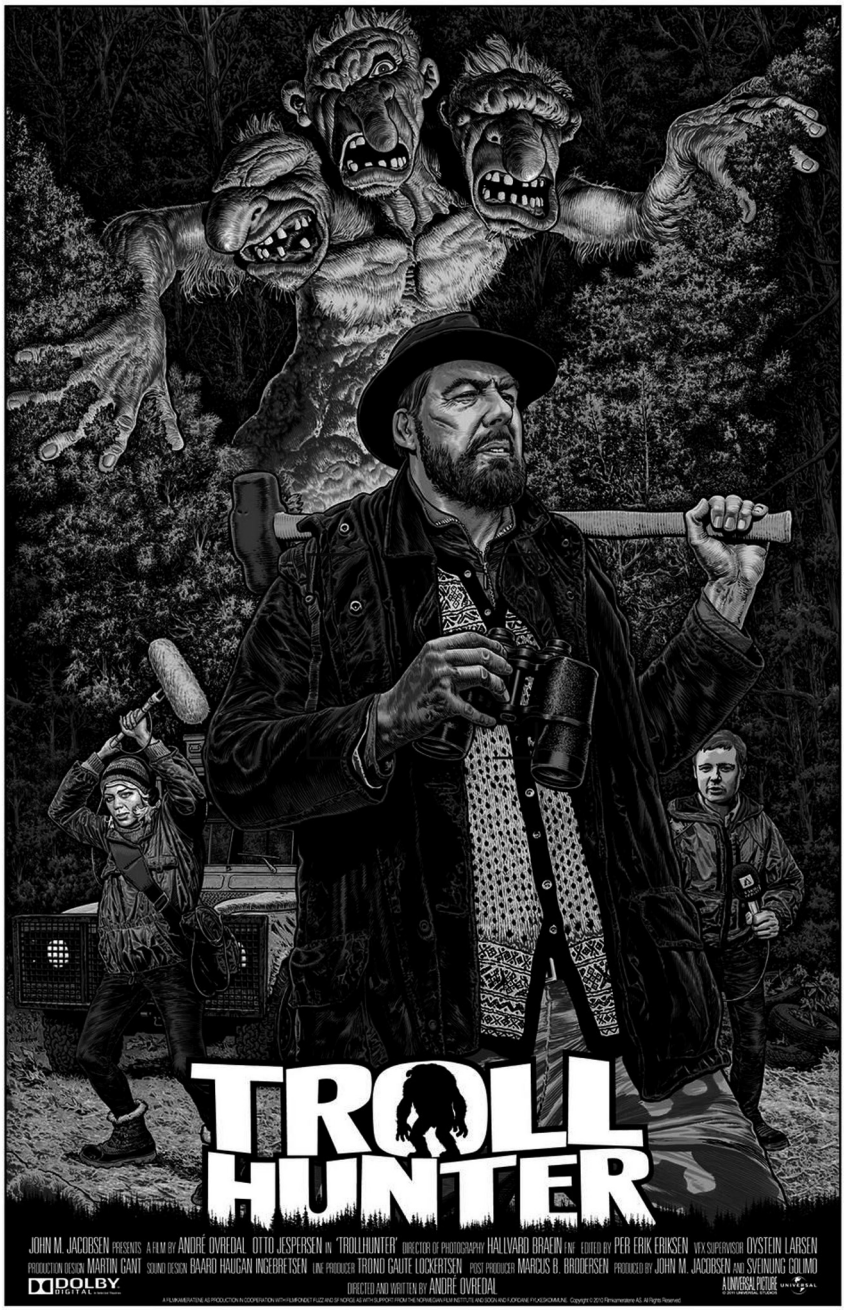
A sequência do virtuoso filme espanhol começa, de uma perspectiva narrativa, no ponto em que o primeiro longa terminou. Dessa vez, contudo, a dupla de diretores inclui muitos elementos, tanto em narrativa quanto em termos de estilo. O formato de *found footage* continua, mas eles mudam e multiplicam os pontos de vista: vemos os acontecimentos, agora, da perspectiva dos policiais que invadem o prédio em busca de sobreviventes, e, também, de um grupo de garotos que descobre uma entrada secreta e vai xeretar no local. O filme também muda de filão, deixando um pouco de lado as características dos monstros do primeiro filme (que pareciam zumbis) e explorando de forma bem mais intensa a temática da possessão demoníaca. Tem humor, alguns sustos, e mais uma vez um grande trabalho de *mise-en-scène* e *sound design*.

▪ ***O caçador de trolls*** (*Trolljegeren*, 2010)

Direção: André Øvredal

País de origem: Noruega

Escrito e dirigido pelo realizador norueguês André Øvredal, *O caçador de trolls* foi uma das maiores surpresas da década, e um dos mais interessantes exemplares do filão a aparecer após o ano-chave de 2007. Os personagens principais são três estudantes noruegueses que fazem um documentário sobre a caça a ursos no território gelado do país, mas terminam se deparando com


TROLL HUNTER
JOHN M. JACOBSEN PRESENTS A FILM BY ANDRÉ ØVREDAL OTTO JESPERSEN IN "TROLLHUNTER" DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY HALLVARD BRÆIN FNF EDITED BY PER ERIK ERIKSEN VFX SUPERVISOR ØYSTEIN LARSEN
PRODUCTION DESIGN MARTIN GANT SOUND DESIGN BÅRD HAUGAN INGEBRETSEN LINE PRODUCER TROND GAUTE LØXERTSEN POST PRODUCER MARCUS B. BRODERSEN PRODUCED BY JOHN M. JACOBSEN AND SVEINUNG GOLIMO
DOLBY DIGITAL
DIRECTED AND WRITTEN BY ANDRÉ ØVREDAL
A UNIVERSAL PICTURE
UNIVERSAL

um funcionário do serviço secreto, cuja missão é capturar e matar *trolls* que saem das fronteiras permitidas. Mesmo incrédulo, o trio passa a acreditar na existência dos seres mitológicos depois de gravar aparições das criaturas, e acompanha a investigação um possível caso de fuga em massa delas, em direção a centros urbanos. Os efeitos especiais são de ótima qualidade. O tom cômico casa muito bem com o elemento de horror, algo exemplificado na sequência que se passa dentro da caverna, que une humor e horror. Um remake norte-americano chegou a ser pré-produzido, mas não saiu do papel. Mesmo assim, Øvredal seguiu para Hollywood e deu início a uma carreira de sucesso.

▪ ***Megan is missing*** (2011)

Direção: Michael Goi

País de origem: Estados Unidos

O longa-metragem foi concebido pelo realizador — um diretor de fotografia veterano — sobre o perigo dos relacionamentos on-line de adolescentes com pessoas desconhecidas. O filme mostra uma investigação sobre o desaparecimento da adolescente mais popular de uma escola norte-americana, conduzida pela melhor amiga dela, com base em filmagens encontradas no computador da garota. O filme foi realizado em 2006, mas só cinco anos mais tarde conseguiu garantir um lançamento modesto, em DVD. O longa foi banido da Nova Zelândia e recebeu muitas críticas negativas, por retratar a personagem-título — que só aparece em cenas do passado narrativo, pois está desaparecida desde o começo da trama — como uma menina de comportamento irresponsável e impróprio. De todo modo, o aterrador e inquietante plano-sequência gravado pela câmera do agressor, que compõe todo o terceiro ato do filme, é um dos momentos mais agoniantes de todo o *found footage* de horror.

▪ ***V/H/S*** (2012)

Direção: Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West, Adam Wingard

País de origem: Estados Unidos

Antologia que conecta o movimento *mumblecore* (onda de produção de filmes independentes de baixíssimo orçamento, feitos de forma desleixada e sem grandes preocupações estéticas, a partir do início dos anos 2000) e o

ciclo de *found footage* de horror. São cinco histórias ligadas por um episódio contado em seis partes, no qual um grupo de amigos invade uma casa e descobre uma coleção de fitas contendo, cada uma, registros de algum caso envolvendo elementos sobrenaturais. Mesmo irregulares, os episódios são interessantes, em especial o primeiro (no qual um grupo de jovens encontra uma garota estranha numa boate e a leva para o hotel, tendo uma surpresa não muito agradável por causa disso) e o terceiro (quarteto vai acampar num bosque assombrado por um ser sobrenatural que só aparece quando alguém liga uma câmera de vídeo). O filme estreou no Festival de Sundance e foi exibido em plataformas de *streaming*, obtendo uma recepção positiva entre os fãs do gênero, o que levou à produção posterior de outros dois longas em formato de antologia, ambos inferiores.

▪ ***The final prayer aka The Borderlands*** (2013)

Direção: Elliot Goldner

País de origem: Inglaterra

O longa-metragem, que estrou no famoso festival de horror FrightFest, segue os passos de uma equipe de três homens enviada pelo Vaticano, cuja missão é registrar e analisar estranhos fenômenos paranormais que parecem ocorrer dentro de uma igreja antiga, na zona rural da Inglaterra. Equipados com câmeras e microfones especiais, eles gravam ocorrências cada vez mais estranhas, mas só compreendem de fato o tamanho do horror que presenciam no final do filme. O filme foi lançado com nomes diferentes nos EUA e no Reino Unido, mas teve recepção positiva da crítica nos dois países. O longa parece ter alguma influência do conto *Salem's lot*, uma novela epistolar escrita por Stephen King nos anos 1970.

▪ ***Infectado*** (*Afflicted*, 2013)

Direção: Derek Lee e Clif Prowse

País de origem: Canadá

Dois blogueiros (interpretados pelos próprios diretores) dão a volta ao mundo postando vídeos sobre lugares remotos, mas têm a viagem interrompida quando um deles é mordido por uma mulher desconhecida, em Paris, e começa a apresentar comportamento errático, além de força sobre-humana e uma bizarra aversão à luz do sol. Chocados, eles iniciam uma busca para

tentar encontrar a mulher e uma explicação para o que está ocorrendo. Contando com bons efeitos especiais e ritmo ágil, o longa-metragem não mergulha fundo no horror, realçando mais os aspectos de aventura presentes no enredo. É bastante surpreendente o que a equipe conseguiu fazer com o pequeno orçamento de US$ 300 mil. O filme chegou a ter um lançamento na tela grande — 44 cinemas o exibiram, nos EUA e no Canadá — e foi muito bem recebido pela crítica especializada.

▪ ***A possessão de Deborah Logan*** (*The taking of Deborah Logan*, 2014)

Direção: Adam Robitel

País de origem: Estados Unidos

Uma equipe de documentaristas faz um filme registrando o cotidiano de pacientes que sofrem do Mal de Alzheimer, tendo a personagem-título como símbolo da luta contra a doença. Ao investigar mais a fundo o caso, eles começam a descobrir detalhes sinistros que sugerem haver algo mais assustador do que a doença acontecendo com a mulher. A premissa proposta pelo roteiro é original e criativa, e o filme sustenta a tensão até o final. O longa foi produzido pelo polêmico realizador Bryan Singer (*X-Men*[105], *Bohemian Rhapsody*), ex-namorado do diretor e roteirista Adam Robitel, que seguiu envolvido com o gênero horror, tendo participado da escrita do roteiro do sexto e último filme da franquia *Atividade paranormal*, e dirigido *Sobrenatural: a última chave*[106].

▪ ***Assim na Terra como no Inferno*** (*As above so below*, 2014)

Direção: John Erick Dowdle

País de origem: Estados Unidos

Esta é a segunda incursão do diretor pelo *found footage* de horror (a primeira, *As fitas de Poughkeepsie*, também está nessa lista). Munida das anotações do pai arqueólogo, uma pesquisadora encontra em escavações no Irã indicações da localização da mítica Pedra Filosofal, que estaria escondida nas catacumbas de Paris. Ela organiza uma expedição para percorrer os túneis subterrâneos, mas coisas sinistras começam a ocorrer. Filmado

105 *X-Men: o filme* (*X-Men*, 2000); *X-Men 2* (*X2*, 2003); *X-Men: dias de um futuro esquecido* (*X-Men: days of future pas*, 2014); *X-Men: apocalipse* (*X-Men: apocalypse*, 2016).

106 *Sobrenatural: a última chave* (*Insidious: the last key*, 2018, Adam Robitel).

nos verdadeiros e sinistros túneis subterrâneos que cortam Paris, o roteiro traz referências à Divina Comédia de Dante. Apesar de ser apreciado pelos aficionados do gênero, foi muito criticado na época do lançamento original, por usar de forma pouco original a incrível locação real, na capital francesa. O filme custou U$ 5 milhões e arrecadou apenas US$ 40 milhões.

▪ ***A conspiração*** (*The conspiracy*, 2012)

Direção: Christopher MacBride

País de origem: Canadá

Falso *found footage* no qual dois documentaristas tentam fazer um filme sobre um polêmico teórico da conspiração que, estranhamento, desaparece no meio das filmagens. A trama dá então uma guinada e, ao tentarem descobrir o paradeiro do sumido, os realizadores acabam descobrindo uma rede global de conspiradores de inspiração macabra. Concebido como uma elaborada farsa sobre o fascínio que teorias conspiratórias exercem sobre milhões de norte-americanos, o longa recebeu lançamento limitado nos cinemas e, praticamente ao mesmo tempo, em plataformas de *streaming*, alcançando um índice de 88% de críticas positivas no Rotten Tomatoes. Há pouco de horror e muito de geopolítica internacional no filme, o que o afasta dos clichês do gênero.

▪ ***The bay*** (2012)

Direção: Barry Levinson

País de origem: Estados Unidos

O longa chamou muita atenção de cinéfilos por ter sido um dos primeiros títulos de *found footage* de horror dirigidos por um cineasta veterano e de sucesso — vale lembrar que Barry Levinson dirigiu filmes de grife, como *Rain man* (o filme mais lucrativo de 1988, que deu o Oscar a Dustin Hoffman) e *Mera coincidência*[107]. Levinson usa o estilo *found footage* com elegância para fazer uma contundente denúncia sobre os danos impingidos ao meio ambiente. É apresentado como um filme feito a partir de registros supostamente confiscados pelo governo dos EUA, a respeito de um desastre ecológico massivo ocorrido em região oceânica do país. Embora tenha sido bem falado pela crítica e continue a frequentar listas de bons *found footage* de horror, ganhou um lançamento internacional acanhado e teve pouca circulação.

107 *Mera coincidência* (*Wag the dog*, 1997).

▪ ***Hell house LLC*** (2016)

Direção: Stephen Cognetti

País de origem: Estados Unidos

A premissa do longa-metragem de baixo orçamento é a realização de um documentário a respeito de um fato ficcional: a tragédia ocorrida na noite de abertura de um parque temático de Halloween, consistindo em uma casa mal-assombrada, na qual quinze pessoas morreram de forma inexplicável. O filme constitui, portanto, um falso documentário que procura explicar as ocorrências, utilizando filmagens escondidas por uma das sobreviventes. Lançado direto em plataformas de *streaming*, nos EUA, o filme obteve grande sucesso entre aficionados, gerando o lançamento de duas continuações, em 2018 e 2019. Embora siga as convenções já estabelecidas no gênero, tornou-se talvez o *found footage* de horror favorito do público na década de 2010.

Além desses títulos, decidi citar outros que poderiam estar na lista, e que merecem uma conferida atenta:

- Os dois últimos exemplares da franquia *Atividade paranormal*, intitulados *Marcados pelo mal* (*Paranormal activity: the marked ones*, 2014, Christopher Landon) e *Dimensão fantasma* (*Paranormal activity: the ghost dimension*, 2015, Gregory Plotkin), ambos interessantes, mas que se afastam do conceito original da série;
- *O segredo do lago Mungo* (*Lake Mungo*, 2008, Joel Anderson), filme australiano cuja trama mostra a família de uma adolescente morta por afogamento em um lago australiano enfrentando experiências sobrenaturais, levando-os a acreditar que o fantasma da moça está tentando se comunicar com eles;
- *Skinwalker ranch* (2013, Devin McGinn), um filme dinâmico que inclui alienígenas na mitologia do *found footage* de horror;
- *Mr. Jones* (2013, Karl Mueller), uma espécie de viagem lisérgica pelo universo filosófico de um personagem monstruoso e fascinante, algo semelhante ao coronel Kurtz (Marlon Brando) de *Apocalypse now* (1979, Francis Ford Coppola);
- *Creep* (2014, Patrick Brice), que tem uma interpretação visceral de Mark Duplass como um sociopata que se torna, aos poucos, violento;
- *Matadouro*, longa brasileiro feito com apenas R$ 300 e sucesso em redes sociais, a ponto de ter ganhado duas sequências;

- *Eles existem* (*Exists*, 2014) a segunda inclursão de Eduardo Sánchez pelo *found footage* de horror, e que não faz feio a *A bruxa de Blair*, abordando o mito do Pé Grande com inteligência.
- *Jerusalém* (*JeruZalem*, 2016, Yoav e Doron Paz). Como se pode deduzir a partir do título original (com a letra Z escrita em caixa alta), este filme israelense lançado em Blu-Ray e DVD lida com zumbis. Duas turistas norte-americanas em viagem por Israel são as protagonistas. Durante a estadia na cidade sagrada, elas presenciam o cumprimento de uma suposta profecia bíblica, na qual os mortos começam a se erguer das tumbas, enquanto a cidade é sitiada e controlada por militares.

• REC

• 01: 30: 00

▲ Cena de *Desaparecidos* (2011)
© Copyright David Schurmann.

Shane Carruth tinha 27 anos e um bacharelado em Matemática no ano de 2000, quando chegou à conclusão de que trabalhar como engenheiro de software não lhe deixava feliz. Ele largou o emprego e gastou os quatro anos seguintes escrevendo o roteiro, produzindo, dirigindo, editando imagem e som (gravou até mesmo o *foley*) e compondo a música de um longa-metragem amador, que também protagonizou. *Primer* (2004) foi filmado em 16mm, com a ajuda de cinco amigos, que formaram a equipe de produção. Ao todo, US$ 7 mil foram gastos no filme, em aluguel de equipamento e rolos de filme virgem[108]. Ninguém recebeu salário. Carruth enviou o filme para o Festival de Sundance (o mais famoso evento de cinema independente dos Estados Unidos), foi selecionado e acabou ganhando o Grande Prêmio do Júri. Saiu de lá com um contrato de distribuição e uma carreira.

Primer é um exemplo de longa-metragem de ficção, feito de forma amadora, que alcançou ampla circulação internacional. Até o final dos anos 1990, ou mesmo antes, esse acontecimento seria uma raridade colossal. Até então, o cinema amador ocupava pouco mais do que um gueto, um espaço social e culturalmente restrito, que reunia produções díspares como filmes caseiros, curtas-metragens de estudantes e um pequeno grupo de trabalhos audiovisuais de caráter experimental, criados por cineastas como Jonas Mekas, Maya Deren e Stan Brahkage, cuja obra costuma receber o rótulo de "cinema expandido" (YOUNGBLOOD, 1970)[109] .

108 Este tipo de produção, em que o valor investido no filme é muito baixo e serve principalmente para aluguel e compra de equipamento, segue sendo considerada amadora. Longas-metragens com orçamento inferior a R$ 1,2 milhão são conhecidos no Brasil pela sigla BO, de Baixíssimo Orçamento. No entanto, as realizações que são objeto de estudo deste artigo são ainda mais baratas – em geral custando menos de R$ 50 mil – e os membros da equipe realizadora não recebem remuneração.

109 O termo ficou estabelecido entre pesquisadores do audiovisual após a publicação do

Desde então, a combinação de alguns fatores – como a proliferação de dispositivos de registro digital de imagens e sons e a emergência das redes sociais como espaço de circulação massiva de produtos audiovisuais — tem alavancado a produção audiovisual amadora, em especial a produção de longas-metragens de natureza ficcional. Sem dúvida, o mais prolífero e conhecido ciclo de produção deste fenômeno, como já tratado nos capítulos anteriores deste livro, é o filme *found footage* de horror. Milhares de filmes com características amadoras estão circulando através de múltiplas plataformas digitais, como YouTube e Vimeo, concebidas para armazenar material de natureza caseira. Muitos desses filmes, como já vimos, despertam curiosidade suficiente para furar a barreira da distribuição cinematográfica convencional e atingir públicos imensos.

Nesse contexto, sinalizo que o trabalho do cineasta amador vem despertando cada vez mais o interesse do consumidor audiovisual por produtos constituídos por imagens e sons de textura lo-fi (CONTER, 2016), com aparência improvisada ou acidental, de baixa fidelidade e pouca legibilidade. Esses filmes ajudaram a inserir na produção audiovisual dominante uma espécie de estética da imperfeição, muito conhecida pelo fã do *found footage* de horror. Afinal, foi o sucesso de *A Bruxa de Blair* que colocou o cinema amador na capa da revista Time – o mais prestigiado espaço midiático do século XX – pela primeira vez.

Em que medida, porém, o maior espaço para produção e circulação do cinema amador tem refletido alterações nos padrões de valoração e gosto do consumidor por produtos audiovisuais? A pergunta, que sintetiza um objetivo central deste capítulo, parte do pressuposto de que a própria ideia do "amador" – um conceito ambíguo e escorregadio, como veremos adiante, que tem assumido diferentes significados em contextos históricos, sociais e tecnológicos distintos – já carrega em si, especialmente aos olhos do senso comum, uma valoração estética negativa. Em outras palavras: se é amador, não pode ser belo. É feio,

livro de mesmo nome, no qual Gene Youngblood tentou reunir dentro do conceito diversos tipos de arte que utilizam imagens em movimento e sons, mas que eram deixadas de fora do rótulo de cinema por serem diferentes daquilo que o espectador comum identificava a partir do termo: produções audiovisuais que contam histórias com começo, meio e fim. Considero o termo suspeito porque, apesar do esforço inclusive de Youngblood, essa produção residual e experimental apenas foi aproximada da ideia de cinema, sem efetivamente conseguir passar a integrar o conceito, conforme considerado pelo senso comum.

esquisito, malfeito. Por outro lado, será que, com as diferenças estéticas entre as produções amadoras e profissionais se tornando menores, ainda faz sentido usar termos como "amador" e "profissional", ainda que indiretamente, como estratégia de valoração estética? Chamar um filme de "amador" na tentativa de encaixá-lo em um nicho de menor valor é uma estratégia aceitável?

Este capítulo trata dessas questões em duas seções. Num primeiro momento, busco pensar criticamente o conceito de cinema amador, considerando as mudanças históricas de significado a que o termo foi submetido pelas pressões da indústria do audiovisual, e demonstrando que a oposição binária entre esse termo e a ideia de "profissional" é uma construção social, e que a dicotomia excludente entre ambos pode ser superada. Em um segundo momento, a título de estudo de caso e para dar materialidade à discussão, farei uma análise comparativa entre dois longas-metragens brasileiros de *found footage* de horror muito semelhantes – em enredo, estética e condições de produção – que foram rotulados de forma binária e excludente; um é visto como "amador", o outro como "profissional". As trajetórias de circulação e a valoração estética a que ambos foram submetidos, porém, podem nos ensinar algumas lições a respeito do fenômeno.

O CINEMA AMADOR

O número de maio de 1924 da prestigiada revista norte-americana American Photograph trazia, em página inteira, um curioso anúncio publicado pela companhia Eastman Kodak: "Você aperta o botão; a gente faz o resto"[110], dizia o *slogan* publicitário, ilustrado pela bucólica fotografia de um risonho casal registrando, com uma câmera de 16mm, uma brincadeira de crianças no jardim de uma mansão. Este foi um dos anúncios inaugurais da primeira câmera de 16mm, primeiro dispositivo de registro de imagens em movimento a ter como público-alvo o consumidor amador. De certa forma, não é incorreto afirmar que o lançamento da câmera Ciné-Kodak, junto com o projetor Kodascope

110 O famoso slogan da Eastman Kodak foi utilizado pela empresa por muitas décadas. Seria ingenuidade imaginar que ele não tenha exercido papel importante na estratégia de tornar esteticamente inferior toda produção audiovisual amadora.

(necessário para assistir aos filmes registrados pelo primeiro aparelho), marcou o nascimento do cinema amador.

Patricia Zimmermann (1996, p. 55) afirma que já se falava de cinema amador antes disso; na verdade, desde os primeiros anos da atividade cinematográfica. Contudo, até o ano de 1923, quando o primeiro modelo da Ciné-Kodak começou a ser vendido, a diferença entre o filme dito profissional e o amador estava no emprego de "procedimentos padronizados de construção narrativa" (ZIMMERMANN, 1996, p. 55), feito com rigor nas produções do primeiro grupo, que circulavam nas salas de projeção da época. Já havia, na ocasião, a construção de um discurso de valoração, em esferas distintas e hierarquizadas, entre filmes profissionais (mais importantes, por isso podiam ser vistos nas salas de projeção) e amadores (malfeitos, motivo pelo qual quase não circulavam além de círculos familiares). Essa divisão era, contudo, mais baseada no uso de convenções narrativas do que na tecnologia e na divisão de trabalho: o filme profissional contava histórias, o amador apresentava experiências íntimas (quase sempre adotando a estética pictórica de um álbum de família).

A aparição de um equipamento para uso específico de amadores – em geral, famílias abastadas que agora podiam criar "álbuns de família em movimento", como afirmava o texto do anúncio de 1924 – gerou uma mudança radical no modo como o amadorismo seria encarado dentro da atividade cinematográfica a partir de então: como uma produção residual, de registro da intimidade familiar, sem maiores preocupações estéticas ou narrativas.

> Colocar a produção amadora na esfera do íntimo, do privado, permitiu uma associação do termo com uma ilusão de espontaneidade e liberdade, de individualidade e satisfação pessoal. A mídia amadora se tornou um hobby, não mais uma atividade capaz de criar produtos criativos ou importantes o suficiente para serem partilhados com outras pessoas além do círculo familiar. (FOX, 2004, p. 6).

Para Zimmermann (1996), foi exatamente após o lançamento da câmera Ciné-Kodak que a noção da estilística do filme amador começou a tomar forma: imagens tremidas, borradas, instáveis, sem foco ou profundidade, em baixa definição, com cores desbotadas; ou seja, repleta

de erros técnicos, seja por terem sido capturadas com equipamentos considerados inadequados (ou seja, não profissionais), seja por terem sido registradas por pessoas que não tiveram treinamento formal e/ou não receberam pagamento para realizar tal ofício. Desde então, a noção de amador, afirma Zimmermann (1996, p. xii), tem sido ressignificada com frequência por motivos políticos, estéticos, sociais e econômicos. Esse constante deslocamento do conceito é precisamente aquilo que o torna tão ambíguo e difícil de definir. Nas palavras de Lila Foster (2016, p. 34), um "exercício recorrente de construção de negações, de afirmações, de distinções e de fronteiras".

> Semanticamente, o "amador" denota "substâncias" diferentes, como o sujeito (aquele que filma), a forma do registro (o tipo de equipamento usado), a acepção do senso-comum (trabalho mal feito) e a condição econômica (trabalho não remunerado). O amador está sempre entre uma coisa e outra, um sujeito-conceito que se constitui a partir de uma falta ou de uma afirmação. Na sua feição negativa, designa o mal feito, o não profissional, o sem remuneração. Na sua faceta afirmativa, designa o trabalho livre, a liberdade de expressão, a criatividade, a espontaneidade. (FOSTER, 2016, p. 35).

Lila Foster (2016) expõe de forma clara a dicotomia criada ao longo do século XX entre as noções de "amador" e "profissional". De certo modo, é correto afirmar que o senso comum compreende a noção de amador como um retrato em negativo do profissional. A questão é que, conforme explicam Zimmermann (1996) e Fox (2004), na perspectiva histórica da indústria cinematográfica, nem sempre foi assim.

Zimmermann, cujo trabalho permanece como o estudo mais importante da história do cinema amador nos Estados Unidos, afirma que a fronteira que divide os domínios do profissional e do amador foi construída como "um processo histórico de controle social sobre a representação" (ZIMMERMANN, 1996, p. xv), a partir de uma longa cadeia de tendências e eventos relacionados a processos de divisão de trabalho, avanços tecnológicos e desenvolvimento de mídias de massa, reforçado ainda por uma gradual dissolução das noções de público e privado.

Avançando no raciocínio, Broderick Fox (2004, p. 6) sugere que, ao organizar a realização de filmes como uma linha de produção

capitalista, através de um processos crescente de compartimentação de atividades técnicas e criativas, a indústria de Hollywood terminou por desenvolver uma série de convenções estilísticas e narrativas de imagem, som e narrativa que instituíram um padrão identificado com a noção do "profissional" – e essas convenções se espalharam pelas demais indústrias do audiovisual em todo o mundo. Ao ser assimilado e naturalizado pelo consumidor audiovisual, tal padrão estético estimulou a criação de uma barreira rígida que deixava de fora todos os modelos estilísticos desviantes desse padrão, categorizando-os de pronto como amadores (e, por consequência, menos belos, ou esteticamente inferiores). Aquilo que consideramos como amador, portanto, constitui um discurso, uma construção social, uma poderosa convenção cultural engendrada pelas indústrias do audiovisual. Estratégias como a divisão compartimentada do trabalho, a tecnologia de alto custo e a operação técnica complexa impediam as possibilidades de uma pessoa comum, não treinada e não remunerada, realizar um filme "profissional".

Essas estratégias não apenas reforçaram seguidamente a oposição binária e excludente entre o amador e o profissional, mas constituíram um importante critério de valoração estética para avaliações de obras audiovisuais: se para tornar-se um profissional o sujeito precisa dominar técnicas intrincadas e operar equipamentos caríssimos, então o resultado do seu trabalho será esteticamente mais belo do que os produtos criados por amadores, como deixa clara a maneira como as pessoas enxergam o trabalho audiovisual do amador, nas palavras de Broderick Fox:

> Não é sofisticado, não é tecnicamente proficiente, não é bonito e nem elegante, não é de interesse amplo, e, talvez, em uma resposta mais vaga e também mais frequente, *não é profissional*". (FOX, 2004, p. 5, grifo nosso).

Em tempos de convergência midiática (JENKINS, 2009), contudo, essa percepção valorativa que denigre ou minimiza a qualidade estética do trabalho amador parece estar sendo cada vez mais desafiada, como deixam claro os exemplos dos filmes de Carruth, Sánchez e Myrick, citados no começo do capítulo. De fato, a estética audiovisual dita "profissional", baseada em critérios como imagens e sons legíveis e estáveis

(planos bem iluminados e enquadrados, com nitidez e profundidade de campo; sons com grande dinâmica de faixa sonora, legíveis e límpidos, de alta fidelidade, com reprodução multicanal), tem incorporado cada vez mais, nas últimas duas décadas, elementos estilísticos oriundos de uma espécie de estética da imperfeição que se aproxima da produção dita "amadora". Uma estilística mais descontínua e instável tem sido continuamente incorporada à gramática dos consumidores audiovisuais. Imagens instáveis produzidas por câmeras que chacoalham, e sons de baixa resolução com alto nível de ruído de fundo, têm se tornado, pouco a pouco, assimiláveis de forma mais natural para o padrão de gosto dos espectadores.

Como afirmei antes, tem contribuído a massificação de câmeras de vídeo digitais, *smartphones* e outros dispositivos de registro. E se a produção audiovisual baseada nessa estética da imperfeição tem aumentado, a circulação desse material – outrora restrita a círculos familiares e experimentais – também tem se tornado cada vez mais comum, graças ao aparecimento de redes sociais como Facebook (em 2004), YouTube (em 2005) e Instagram (em 2010). A exposição contínua e constante do consumidor audiovisual a essa estética imperfeita – quase todo cidadão comum grava hoje seus próprios vídeos, e assiste material gravado por outros cidadãos comuns no YouTube – vem acostumando gradualmente o espectador ao tipo de estilística antes vista como amadora (e, supostamente, inferior): imagens tremidas, sem nitidez, mal iluminadas, com foco oscilante, acompanhas de sons de baixa resolução, pouca legibilidade semântica, sem música. Não é coincidência que o que chamo de estética da imperfeição assimile quase todas as características estilísticas do *found footage* de horror.

A popularização crescente de dispositivos de registro de imagem e som de baixo custo, junto à emergência das redes sociais e à circulação cada vez mais ampla de vídeos gravados à margem dos princípios de estabilidade e legibilidade da estética profissional, tem proporcionado o surgimento e a consolidação de padrões desviantes de gosto e valor estético, os quais têm de certa forma ajudado a restaurar parte do potencial de resistência cultural que Patricia Zimmermann (1996, p. ix) afirma ter sido dissipado desde a criação da barreira estética que divide o trabalho profissional do amador.

Por outro lado, se a atribuição de valor estético positivo à aparição de erros técnicos em filmes e produções audiovisuais diversas, nas últimas duas décadas, constitui um fenômeno cultural relevante no presente, é preciso observar que a indústria dita "profissional" não deixa de estar atenta a isso. Uma vez que a estética da imperfeição detém algum valor estético e cultural – e isso ocorre porque as marcas da imperfeição são traduzidas pelo público consumidor como índices de autenticidade documental, que aproxima as obras que os exibem da experiência cotidiana –, é natural que a produção profissional se esforce por exibir simulações desses índices, inclusive fabricadas artificialmente.

Nesse sentido, a presença amadora nas imagens e sons que consumimos no presente revela uma demanda do espectador contemporâneo: uma demanda pelo real. Reapropriada pela indústria do audiovisual, a estética da imperfeição constitui uma estratégia de inclusão e valorização de efeitos de real (BARTHES, 1972), na qual importa menos a autenticidade da imagem ou som, e mais a exibição de marcas perceptíveis de um processo de registro amador, acidental, íntimo ou documental. Nesse ponto, uma questão se impõe: diante da produção de imagens improvisadas e instáveis – ou seja, "amadoras" – e a criação de simulacros profissionais dessa estética da imperfeição, será que o consumidor audiovisual é capaz de separar o autêntico do simulado? De que maneira a atribuição de valor estético às produções que exibem efeitos do real toma isso como critério de julgamento?

ANÁLISE COMPARATIVA: *DESAPARECIDOS* E *MATADOURO*

Um dos resultados da lenta constituição de um modelo audiovisual desviante, menos clean, que chamamos de estética da imperfeição, consiste em um apagamento relativo da fronteira entre o produto audiovisual profissional, cuja equipe recebeu treinamento formal e foi paga para trabalhar, e a produção amadora, realizada espontaneamente e de forma caseira por pessoas que aprenderam intuitivamente seus ofícios (ou embarcaram na realização justamente tendo o aprendizado como meta).

Os dois longas-metragens que selecionamos para fazer uma análise comparativa, como estudo de caso, possuem muito em comum – e é exatamente isso que permite chegar a conclusões interessantes e válidas sobre as estratégias de atribuição de valor estético do público consumidor da estética da imperfeição. Ambos são classificados como found footage de horror, no qual câmeras e gravadores de som são operados pelos próprios personagens (essa estratégia narrativa deixa claro, para o público, o caráter "amador" das duas ficções). São títulos paulistas, lançados com poucos meses de diferença, em 2011, e produzidos simultaneamente. Narrativamente, mostram grupos de jovens em viagens de automóveis que, eventualmente, são perseguidos e mortos – e gravam essas ocorrências com câmeras portáteis. Eles têm aparência e sonoridade muito parecidas. Uma comparação cuidadosa, contudo, mostra diferenças significativas, cuja raiz está nos modelos estéticos dos cinemas amador e profissional. Essas diferenças podem ter tenham desempenhado um papel importante nas distintas estratégias de valoração que os dois títulos receberam do público após os respectivos lançamentos.

Para operacionalizar a análise, selecionamos duas cenas similares, ambas ocorridas nos primeiros 30 minutos de projeção, em que grupos de jovens amigos conversam alegremente dentro de carros, e vamos concentrar a maior parte da análise nas diferenças entre as bandas sonoras, mais difíceis de serem percebidas . Os objetivos narrativos das duas cenas são os mesmos: apresentar os personagens principais e a dinâmica existente entre eles. A principal diferença é que um deles resultou de um projeto profissional; o outro é fruto de uma iniciativa espontânea e amadora.

O primeiro filme, *Desaparecidos*, é uma produção de baixíssimo orçamento, mas profissional. Oficialmente, custou somente R$ 55 mil, graças a parcerias firmadas pelos produtores com empresas profissionais, como a Teleimage (que fez a montagem e a correção de cores) e a Casablanca (pós-produção de som); por isso, teve a participação de profissionais experientes nas funções técnicas. Foi dirigido por David Schürmann (cujo filme seguinte foi selecionado pelo Brasil para concorrer ao Oscar), com Todd Southgate (profissional norte-americano que atua no Brasil) como diretor de fotografia, e Luiz Adelmo Manzano,

nome de referência na pós-produção de som, como editor e mixador. Teve uma elaborada estratégia transmídia na época do lançamento, incentivando o público interessado a procurar pistas da trama em websites na Internet. Ganhou exibição comercial em cinemas, com som reproduzido em seis canais (Dolby Digital 5.1), e foi lançado em DVD para o mercado doméstico.

O segundo produto, *Matadouro*, é o primeiro título de uma franquia independente produzida por um cineasta amador, Carlos Junior, que escreveu o roteiro e filmou nos dias de folga, com R$ 300 de orçamento, equipamento emprestado pela Prefeitura de Marília (SP), e amigos se passando por atores. O filme não tem crédito de captação de som, edição de som ou mixagem; o próprio diretor assina música e montagem, e cuidou sozinho de todas as etapas da pós-produção sonora usando o software Final Cut Pro, contraindicado por profissionais para editar ou mixar som, pois tem limitada capacidade de processamento para trabalhar com múltiplas faixas simultâneas. Ele distribuiu o filme gratuitamente através de uma fanpage no Facebook, com legendas em inglês, e alcançou circulação internacional através das redes sociais, chamando a atenção de forma significativa dos aficionados de *found footages* de horror.

Antes de continuar, é importante salientar que cenas passadas dentro de veículos em movimento costumam ser um pesadelo para as equipes que cuidam da captação do som direto (SOUZA, 2010, p. 109). O ruído provocado pelos motores exige que muitos truques precisem ser usados para reduzir esse barulho – o preferido das equipes profissionais é bastante caro: o automóvel onde estão os atores é colocado sobre uma plataforma hidráulica conduzida por outro veículo, com o motor desligado. Isso evita a gravação indesejada dos ruídos de motor, pneus e escapamento. O aluguel deste equipamento é muito caro, de forma que o truque não foi usado em nenhum dos dois filmes, dificultando o trabalho das equipes de captação de som direto.

De todo modo, *Desaparecidos* persegue uma estética sonora que procura manter bom nível de legibilidade sem perder a fidelidade acústica aos ambientes nos quais ocorrem as gravações. As imagens são bem compostas, com razoável nível de resolução, boa profundidade de campo e tratamento correto de cores; embora a câmera trema e balance

com frequência – um índice de autenticidade que a equipe do filme fez questão de incluir –, os movimentos são lentos e fluidos, permitindo bom nível de legibilidade e clareza visual. No caso de *Matadouro*, pelo contrário, as imagens possuem baixa resolução, e têm graves problemas de foco e profundidade de campo (é difícil compreender a ação em segundo plano). As cores são distorcidas, há áreas escuras e ilegíveis em muitos enquadramentos; e os movimentos de câmera, rápidos e sem seguir qualquer tipo de padrão, dificultam a leitura das imagens, que frequentemente perdem do quadro a ação narrativa. A diferença técnica, em termos de legibilidade, é bastante perceptível.

No caso do som, as diferenças podem ser menos nítidas para ouvidos não treinados, mas existem e são significativas. *Desaparecidos* apresenta vozes claramente compreensíveis, em níveis de audição confortáveis, com boa dinâmica sonora. Os atores falam num volume que nunca oscila de modo drástico, o que indica que o diretor do filme instruiu os atores a esse respeito, e a equipe responsável por gravar o som direto conseguiu um resultado de grande clareza. Os créditos indicam que há vários trechos dublados em estúdio profissional (em boa parte da cena analisada, os atores estão de costas ou de lado para a câmera, e não podemos ver seus rostos, de forma que a edição de diálogos não precisa se preocupar com a sincronia labial). O mixador também pôde corrigir eventuais defeitos do processo de gravação, eliminando por exemplo o ronco grave do motor do veículo, que prejudicaria a legibilidades das vozes.

O vento não mascara a qualidade do diálogo, porque foi, na fase da edição de som, gravado separadamente e colocado num nível de volume bem reduzido, em relação às vozes. Existe, ainda, uma separação evidente entre os ruídos produzidos pelo tráfego de carros, também gravado em separado, e mixado com espacialização em estéreo (os veículos que passam de encontro ao carro dos amigos, na estrada de mão dupla, trafegam do canal dianteiro esquerdo ao *surround* esquerdo, sem jamais aparecerem no canal central ou nos autofalantes do lado direito, o que indica que foram gravados isoladamente e introduzidos na banda sonora apenas na fase de edição). Os atores procuram falar frases mais ou menos completas, sem sobrepor demais as frases uns dos outros; em geral, após alguns instantes de sobreposição das vozes, um espera que

o outro termine sua frase. Eles tampouco se movimentam de forma frenética ou desordenada. Há uma legibilidade geral evidente, fruto de respeito às condições técnicas convencionadas como profissionais pela indústria do audiovisual.

Contudo, não podemos esquecer do principal: para passar a impressão de autenticidade, de realismo, de amadorismo, o erro técnico e a impressão de casualidade acidental precisavam estar presentes. O que foi feito, então? Para simular a estética da imperfeição, a casualidade aparece na câmera tremida e na forma coloquial e fragmentada da fala dos atores. O erro técnico aparece sob a forma de *glitchs*[111] eletrônicos que borram a imagem e introduzem um chiado no som. A saturação de sinal sonoro — um ruído que excede a capacidade de reprodução do autofalante onde deve soar, distorcendo o áudio por alguns instantes — surge em síncrese com cortes e interrupções eletrônicas vistas na imagem. São procedimentos tímidos que flertam discretamente com a estética da imperfeição. Mais importante: esses erros técnicos não aparecem nos momentos de maior relevância narrativa.

O caso de *Matadouro* é bastante diferente. Feito por uma equipe sem experiência alguma com produção audiovisual, o filme de Carlos Junior teve edição sonora e mixagem realizados de forma caseira, em um software não especializado (o Final Cut Pro, hoje largamente utilizado também pela indústria "profissional"), e em apenas dois canais estéreos. O longa apresenta imperfeições evidentes no tratamento sonoro. As vozes dos atores aparecem num nível de pressão sonora muito superior ao aceitável, com saturação de sinal em diversos momentos, o que causa distorções na reprodução das vozes, nos momentos mais barulhentos. Os diálogos se sobressaem muito destacadamente em relação aos efeitos sonoros, que estão muito tímidos e com baixa relação sinal-ruído, caracterizando uma banda sonora lo-fi (CONTER, 2017). No plano técnico, nota-se que muitas frequências similares soam simultaneamente, tornando-as indiscerníveis entre si, uma evidência de que foram gravados com um único microfone, postado a distância maior

111 Um *glitch* é uma falha curta de um sistema de gravação ou reprodução, resultando numa interrupção do fluxo de imagens e sons, caracterizada pela súbita aparição (e subsequente desaparição) de uma tela com blocos cinzentos ou coloridos de imagens, acompanhada por um chiado (o popular "ruído branco", que consiste na reprodução simultânea de todas as frequências sonoras disponíveis), por um curto espaço de tempo.

que a recomendável das fontes de áudio. O filme não teve dublagem, pois isso teriam um custo que a ausência de orçamento não permitiu.

O equilíbrio dos ruídos do ambiente na mixagem também é impreciso e inconsistente. Ouvimos as pancadas do vento na membrana do microfone, um barulho alto e indesejável que impede a compreensão semântica de muitas frases. Ouvimos a caixa de marcha do carro a cada troca do câmbio manual, e o motor do veículo ruge com uma potência muito maior do que o tráfego externo, com graves distorcidos devido à grande pressão sonora. Essas características fazem com que praticamente não consigamos escutar, muito menos extrair dos efeitos sonoros algum senso de espacialidade, tão claro no outro filme – se um carro passa pelo lado esquerdo do motorista, podemos ouvi-lo indistintamente nos alto-falantes direito e esquerdo.

Não houve cuidado técnico adequado no tratamento das frequências sonoras, que se mascaram indistintamente, tornando muitos sons — inclusive as vozes — difíceis de compreender com clareza, de forma que muitas frases faladas pelos atores não são entendidas. Tudo isso deixa evidente que o som direto está sendo gravado com o próprio microfone instalado na câmera, procedimento considerado inadequado pelos profissionais do setor, pois o dispositivo de gravação fica muito afastado dos personagens que falam, e muitas vezes fora de eixo, registrando alto índice de reverberação do som e retirando a clareza da pronúncia das palavras (CARREIRO, 2018, p. 25).

No filme, quando o personagem que está com a câmera fala, sua voz soa muito mais alta do que a de todos os outros personagens; a atriz sentada na cadeira dianteira esquerda do carro soa especialmente baixa, completamente fora do eixo do microfone. Para piorar, os atores falam ao mesmo tempo quase que o tempo inteiro, interrompem as próprias frases sem completar raciocínios, e dificultam ainda mais que compreendamos o que eles dizem, o que nos permitiria atribuir um sentido narrativo geral à conversa em curso. Por fim, todos os sons (vozes e ruídos) foram mixados juntos em dois canais estéreo que, ouvidos isoladamente, soam praticamente idênticos, sem dar à cena um senso de espacialidade coerente.

Se usarmos os critérios tradicionais adotados pela indústria do audiovisual para atribuir valor estético aos dois filmes, a análise não deixaria dúvidas: *Desaparecidos*, no que se refere à qualidade técnica da apresentação sonora, é tecnicamente superior a *Matadouro*, simplesmente porque segue o modelo estético profissional. *Matadouro*, um filme repleto de erros técnicos, soa imperfeito. Mas eles contam praticamente a mesma história, e a atmosfera de autenticidade gerada pelos procedimentos técnicos inadequados produz uma estética da imperfeição com maior apelo realista (FELDMAN, 2008). Esse critério de valoração, especialmente saliente em filmes *found footage* de horror, interfere fortemente na forma como o público avalia esteticamente os filmes.

CONCLUSÕES FINAIS

A sensação de verossimilhança produzida pela falta de legibilidade geral, na imagem e no som, pode ter ajudado muito mais do que atrapalhado o filme de Carlos Junior. Apesar de ter tido uma circulação mais restrita, com distribuição gratuita feita através de redes sociais, e sem ser exibido no circuito comercial, *Matadouro* recebeu muita atenção em fóruns e grupos de fãs de filmes de *found footage* de horror, conquistando uma base de fãs que permitiu a Carlos Junior realizar duas sequências. A página oficial do filme no Internet Movie Database (IMDb) traz uma resenha de um fã, identificado como Ricardo Michel, que decreta: "consegue manter suspense e diversão o filme inteiro"[112].

Já o trabalho de David Schürmann, embora tenha tido publicidade e circulação em salas profissionais, obteve resposta negativa de crítica e público. A nota recebida pelos usuários do IMDb é significativa: 2,8, em uma escala que vai de zero a 10. Uma das resenhas, assinada por Edu Martins, julga que se trata de "um dos filmes mais entediantes que já vi"[113]. É significativo que *Matadouro* tenha se tornando a primeira franquia brasileira de *found footage* de horror, com três títulos realizados, enquanto *Desaparecidos* desapareceu do mapa (com o perdão do trocadilho).

112 Vide: https://www.imdb.com/review/rw2947510/?ref_=tt_urv.

113 Vide: https://www.imdb.com/review/rw2705697/?ref_=tt_urv.

Não é possível afirmar que o maior apelo realista gerado pela precariedade técnica tenha sido o único fator responsável pela valoração positiva do público que teve acesso a *Matadouro*. A reação dos fãs em grupos de discussão no Facebook e na página oficial do diretor no YouTube, onde o filme obteve mais de 44 mil visualizações[114] , reforça claramente esta hipótese. *Desaparecidos*, que foi apoiado por campanha de marketing em redes sociais e exibido em circuito comercial no Brasil, conquistou um publico total de 40 mil espectadores, número flagrantemente baixo. O filme foi praticamente ignorado entre os grupos de fãs do found footage de horror que se reúnem em comunidades no Facebook e outras redes sociais. A boa aceitação do filme dependia da valoração positiva dos fãs, algo que não ocorreu.

Se os dois longas-metragens compartilham tantas semelhanças, inclusive no enredo, como explicar a diferença na recepção pelo público de aficionados do gênero horror? A resposta dos consumidores sugere que a autenticidade dos elementos acidentais — ou "amadores" — que circulam na cultura audiovisual contemporânea, contribuindo para a consolidação de uma estética da imperfeição, parecem estar recebendo uma carga de valoração estética positiva, pelo menos por parte dos consumidores audiovisuais. Nesse sentido, é plausível a possibilidade de que o engajamento afetivo responsável pela valoração positiva das imagens e sons imperfeitos seja tanto maior quanto mais autênticos forem os efeitos de real impressos nas obras. É por isso que a estética da imperfeição, e em particular o ciclo de found footage de horror gera paixões desmedidas — tanto de amor quanto de ódio — e centenas de grupos de discussão que polemizam e ajudam títulos obscuros a viralizar em redes sociais.

114 A contagem foi interrompida em dezembro de 2017, quando o diretor retirou o filme do canal oficial, embora a obra continue circulando através de outros endereços da rede social, em cópias disponibilizadas em redes P2P, através de arquivos Torrent. O número oficial de espectadores que teve acesso a *Matadouro* é impossível de calcular, mas não resta duvida de que o filme foi visto por mais pessoas do que *Desaparecidos*.

ACKER, Ana Maria. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese de Doutorado em Comunicação e Informação. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 218p, 2017.

_____; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. "Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em *Amizade Desfeita 2 — Dark Web*". *Fronteiras*, n. 22, v.2, pp. 69-78, maio/agosto 2020.

ALTMAN, Rick. *Sound theory, sound practice*. New York: Routledge, 1992.

_____. *Film/Genre*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.

ANDACHT, Fernando. "Duas variantes na representação do real na cultura midiática: o exorbitante Big Brother Brasil e o circunspecto Edifício Master". *Contemporânea* (UFBA), Salvador, v. 3, n. 1, 2005, p. 95-122.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

_____. *Que reste-t-il du cinema?* Paris: J. Vrin, 2012.

BAECQUE, Antoine de. *Cinefilia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

BARTHES, R. "O efeito de real". In: *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 1972.

BELLOUR, Raymond. *La querelle des dispositifs: Cinéma - Installations, expositions*. Paris: P.O.L. Trafic, 2012.

BLAKE, Linnie; ALDAÑA REYES, Xavier. *Digital horror*: haunted Technologies, network panic and the found footage phenomenon. London: I.B. Tauris, 2015.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. Campinas: Papirus Editora, 2009.

_____; THOMPSON, Kristin. *Minding Movies: observations on the art, craft, and business of filmmaking*. Chicago: University of Chicago Press, 2011.

_____. "Return to Paranormalcy". *Observations on film art* [blog], 13/11/2012. Disponível em http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/. Acesso em 16/09/2020.

_____. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas: Editora da Unicamp/EDUSP, 2013.

_____. *The way Hollywood tells it*: story and style in modern movies. Los Angeles: University of California Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

BRAGANÇA, Klaus'Berg Nippes. *Realidade Perturbada: corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror*. Curitiba: Editora Appris, 2018.

BRASIL, A.; MIGLIORIN, C.. "Biopolítica do amador: generalização de uma prática, limites de um conceito". *Galáxia*, São Paulo, nº 20, p. 84-94, dezembro de 2010.

BRASIL, André. "Formas de vida na imagem: da indeterminação à inconstância". Revista Famecos (Unisinos), v. 17, n. 3, Porto Alegre, 2010.

BURWELL, C. "No country for old music". In: RICHARDSON, J.; GORBMAN, C.; VERNALLIS, C. (orgs.). In: *The Oxford Handbook of new audiovisual aesthetics*. New York: Oxford University Press, 2013.

CÁNEPA, L. L.; FERRARAZ, R. "Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo". In: BRASIL, A.; Morettin, E; LISSOVSKY, M. *Visualidades hoje*. Salvador: Edufba, 2013, p. 79-99.

_____. *Medo de quê*: uma história do horror nos filmes brasileiros. Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade de Campinas), 2008.

_____; CARREIRO, Rodrigo. "Câmera intradiegética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma". *Contracampo*, v. 31, n. 1, 2014, p. 101-121.

CARREIRO, Rodrigo. "Atividade paranormal". *Cine Repórter*, 2010. Disponível em http://www.cinereporter.com.br/criticas/atividade-paranormal. Acesso em: 10/07/2018.

_____. "A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror". *Revista Significação* (USP), São Paulo, v. 40, n. 40. pp. 224-244, 2013.

_____. "Imperfeição calculada: [Rec] como paradigma do sound design em falsos documentários de horror". *E-Compós* [revista da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação do Brasil], Brasília, v. 17, p. 1-16, 2014.

_____. "O som em filmes de falso found footage de horror latino-americanos". *Imagofagia* [revista], Buenos Aires, v. 13, pp. 1-24, 2016.

_____. *Era uma vez no spaghetti western*: estilo e narrativa na obra de Sergio Leone. Tese (Doutorado) — Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

_____. *A pós-produção de som no audiovisual brasileiro*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

CARREIRO, Rodrigo. "Notas sobre a estética sonora do filme". In: CARREIRO, Rodrigo (org.). O som do filme: uma introdução. Curitiba: Editora da UFPR, 2018, p. 19-34.

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Editora Papirus, 1999.

CASETTI, Francesco. *The Lumière Galaxy*: Seven Key Words for the Cinema to Come. New York: Columbia University Press, 2015.

CHION, Michel. *A audiovisão*. Lisboa: Texto & Grafia, 1994.

CLOVER, Carol. J. *Men, women, and chainsaws*: gender in the modern horror film. New Jersey: Princeton University Press, 1992.

CONTER, Marcelo B. *Lo-fi*: música pop em baixa definição. Curitiba: Appris, 2016.

CASETTI, Francesco. *The Lumiere galaxy*: 7 key words for the cinema to come. Madison: Columbia University Press, 2015.

COYLE, Rebecca. "Point of audition: sound and music in *Cloverfield*". *Science Fiction Film and Television*, v. 3, n. 2, 2010, p. 217-237.

DE LUCA, Tiago. "Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo". *Realismo fantasmagórico* (org. Cecília Mello). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2015, p. 61-93.

EGGERTSEN, Chris. "From *Blair Witch* to *Project Almanac*: a history of the found footage genre". *Uproxx: the culture of now* [revista], 02/02/2015. Disponível em https://uproxx.com/hitfix/from-cannibal-holocaust-to-project-almanac-a-history-of-the-found-footage-genre/. Acesso em 14/09/2020.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1992.

ELLIS, John. *Visible Fictions*: Cinema, Television, Video. London: Routledge, 1992.

ELSAESSER, Thomas. "Cinema mundial: realismo, evidência, presença". *Realismo fantasmagórico* (org. Cecília Mello). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 37-61, 2015.

FELDMAN, Ilana. "O apelo realista". *Famecos* (PUC-RS), v. 15, n. 36, Porto Alegre, 2008.

FERRARA, Bernardo. "Meia-noite, Viena: do chat ao romance epistolar". Revista *ReVeLe*, n.5, 2013, p. 1-15.

FOSTER, Lila S. Cinema amador brasileiro: história, discursos e práticas. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

FOX, Broderick. "Rethinking the amateur". In: Spectator, London, v. 24, n. 1, 2004.

GAUDREAULT, André; MARION, Phillipe. *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Campinas: Papirus, 2016.

GAULTIER, Guy. *O documentário:* um outro cinema. Campinas: Papirus, 2011.

GOMBRICH, Ernst H. *Arte e ilusão*: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

GORBMAN, Claudia. in COSTA, Fernando Morais; CARREIRO, Rodrigo; MIRANDA, Suzana Reck. "Uma entrevista com Claudia Gorbman". *Rebeca - Revista brasileira de estudos de cinema e audiovisual*, v. 5, n. 1, 2016.

GORDON, Mel. *Theater of fear and horror te grisly spectacle of the Grand Guignol of Paris*. Port Townsend: Amok Press, 2016.

GRANT, Barry Keith. "Digital ansiety and the new verité horror and sf film". *Science Fiction Film and Television*, v. 6, n. 2, 2013, p. 153-175.

GREENAWAY, Peter. "Entrevista", por Arthur Tuoto, 28/06/2018. Arthurtuoto.com [blog]. Disponível em https://arthurtuoto.com/2018/06/28/a-morte-do-cinema/. Acesso em 12/09/2020.

HARRIS, Martin. "The 'Witchcraft' of Media manipulation: Pamela and The Blair Witch Project". *The Journal of Popular Culture,* v. 34, n. 4, 2004, p. 75-107.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *Found footage horror films*: *fear and the appearence of reality*. London: McFarland, 2014.

INGLE, Zachary. "George A. Romero's *Diary of the Dead* and the rise of the diegetic camera in recent horror films". *Ol3Media* (Università Roma Tre), v. 4, n. 9, 2011, p. 31-36.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSTON, Nessa. "The Voiceless Acousmêtre: Paranormal Activity's digital surround sound demon". *Music, Sound, and the Moving Image*, v. 9, n. 2, 2015, p. 131-144.

KASSABIAN, Anahid. "The Sound of a New Film Form". *Popular music and film* (org. Ian Inglis). London: Wallflower Press, p. 91-101, 2003.

LAJOLO, Marisa. "Romance epistolar: o voyeurismo e a sedução dos leitores". *Matraga*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 14, 2002, p. 61-75.

LARSEN, Miranda Ruth. "Desktop horror and captive cinema: confessions of an aca-fan". *Blog of Henry Jenkins*, 12/02/2019. Disponível em http://henryjenkins.org/blog/2019/2/10/cult-conversations-desktop-horror-and-captive-cinema-by-miranda-ruth-larsen. Acesso em 14/11/2020.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: EdUFBA, 2012.

LEAL, Bruno Souza. "As imagens como arquivo do real: reflexões sobre o realismo contemporâneo". *Revista Comunicação Mídia e Consumo* (ESPM), São Paulo, v. 9, n. 25, 2012, p. 215-230.

LELAND, John; "The Blair Witch Cult". Newsweek [magazine], 15/08/1999, v.134, n. 7, p. 44-50.

LIES Little White. *Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos*. São Paulo, Gustavo Gili, 2018.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global*: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2009.

MANOVICH, Lev. *From DV realism to a universal recording machine*, 2000. Disponível em http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc. Acesso em 04/05/2020.

McHARGUE, Brian. "Editoral: an apologist`s rant: in defense of found footage". *Dread Central* [revista], 26/04/2012. Disponível em https://www.dreadcentral.com/news/33208/editorial-an-apologist-s-rant-in-defense-of-found-footage/. Acesso em 14/09/2020.

MEDEIROS, Daniel Lucas. *Atividade Paranormal e o realismo no cinema de horror contemporâneo*. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul), Palhoça, 2017.

MYRICK, Daniel. Entrevista. In "Behind the Blair Witch Project", *Creative Planet Network* [magazine], 15/02/2012. Disponível em https://www.creativeplanetnetwork.com/news-features/behind-blair-witch-project-381616. Acesso em 12/09/2020.

NASCIMENTO, Ellen Elsie Silva. *Romance necessário*: estética e intenção do romance epistolar La Nouvelle Heloïse, de Rousseau". Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação em Teoria Literária e Literatura Comparada, Universidade de São Paulo). São Paulo, 2012.

NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. London: Routledge, 2000.

NEWMAN, Kim. *Nightmare movies*: horror on screen since the 1960s. London: Bloomsbury Publishing, 2011.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus, 2005.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. *A Mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo*. Campinas: Papirus, 2014.

ODIN, Roger (Org.). *Le film de famille*: *usage privé, usage public*. Paris: Méridiens-Klincksieck, 1995.

PIEDADE, Lúcio. É tudo verdade? A exploração no documentário e o documentário de exploração. Tese (Doutorado) — Universidade de Campinas, Campinas

(SP), 2007.

QUINLIVAN, Davina. *The place of breath in cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

RHODES, Gary D. "Mockumentaries and the production of realist horror". *Post-Script*, v. 21, n. 3, 2002, p. 46-60.

RODOWICK, David Norman. *The virtual life of film*. London: Harvard University Press, 2007.

ROMBES, Nicholas. *Cinema in the digital age*. New York: Columbia University Press, 2006.

ROSCOE, Jane; HIGHT, Craig. *Faking It:* mock-documentary and the subversion of factuality. Manchester: Manchester University Press, 2002.

SALT, Barry. *Film style & technology*: history and analysis. London: Stardword, 2009.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. "Realismo afetivo: evocar realismo além da representação". *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, Rio de Janeiro, n. 39, 2012, p. 129-148.

SERGI, Gianluca. "In defense of vulgarity". *Scope*, v. 5, n. 1, 2006. Disponível em http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?id=129&issue=5. Acesso em 14/03/2019.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SOARES, Jéssica; ALMEIDA, Gabriela. "Aconteça o que acontecer, não pare de filmar: a relação sujeito e tecnologia no cinema de horror *found footage*". *Anais do 18° Congresso da Intercom*, Caxias do Sul, 2017, p. 1-15.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal thoughts*: embodiment and moving image culture. Berkeley: University of California Press, 2004.

SOUZA, João B. Godoy. Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

SMITH, Jeff. "The Sound of Intensified Continuity". *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics* (orgs. John Richardson, Claudia Gorbman e Carol Vernallis). New York: Oxford University Press, p. 331-356, 2013.

TARRAGÓ, Oriol. "Interview". *Designing Sound* (blog), 16/04/2010, por Miguel Isaza. Disponível em http://designingsound.org/2010/04/exclusive-interview-with-oriol-tarrago-sound-designer-of-rec-and-rec-2/. Acesso em 15/09/2020.

TARSO, Paulo de. *Sonidos de terror*. 2012. Disponível em: http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/listas/?tac=colunas&cid=23&pid=42987>. Acesso em: 4 fev. 2019.

THOM, Randy. "Designing a movie for sound". In: **Iris**. Iowa, nº 27. 1999, p. 9-20.

THOMAS, François. "Orson Welles' Trademark: Overlapping Film Dialogue". In *Film dialogue* (org. Jeff Jaeckle). New York: Columbia University Press, 2013.

TRYON, Chuck. *Reinventing Cinema: movies in the age of media convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.

TURNER, Peter. *The Blair Witch Project*. Lighton Buzzard: Auteur Publishing, 2014.

TURNER, Peter. *Found footage horror films*: a cognitive approach. London: Routledge, 2019.

VIEIRA JR, Erly. "Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo". *Realismo fantasmagórico* (org. Cecília Mello). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2015, p. 93-113.

WATT, Ian. *The rise of the novel*: studies in Defoe, Richardson and Fielding. Berkeley: University of California Press, 1957.

WAX, Emily. "The dizzy spell of *The Blair Witch Project*". *The Washington Post*, 30/06/1999. Disponível em https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/movies/features/witchdizzy.htm?noredirect=on. Acesso em 10/09/2020.

WEST, Amy. "Caught on tape: the legacy of low-tech reality". *The Spectacle of the Real*: *from Hollywood to reality TV and beyond* (org. Geoff King). Bristol: Intellect, 2005, p. 86-92.

WHITINGTON, William. "Horror sound design". *A companion to the horror film* (org. Harry M. Benshoff). West Sussex: Wiley Blackwell, 2014, p. 168-185.

WILSON, Brian. "The Film Dialogue of Howard Hawks". In *Film dialogue* (org. Jeff Jaeckle). New York: Columbia University Press, 2013.

XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

YOUNGBLOOD, Gene. Expanded cinema. New York: Dutton Paperback, 1970.

ZIMMERMANN, Patricia. Reel families: a social history of amateur film. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

A
Acker, Ana Maria 21, 86, 111
Adriana 11
Alcoforado, Mariana 23
Aldaña Reyes, Xavier 21
Alexandrov, Grigori 96
Alioto, Dean 29, 118
Almeida, Gabriela 21
Altman, Rick 22, 42, 46, 59, 69, 70, 96
Amado, Marcelo 10
Amaral, Adriana 10
Ana 11
Andacht, Fernando 85
Anderson, Joel 62, 128
Atkins, Mark 66
Aumont, Jacques 42, 43, 74, 87
Avalos, Stefan 29
Azoubel, Anette 11

B
Baecque, Antoine de 73, 131
Balagueró, Jaume 19, 36, 60, 66, 94, 107, 108, 122
Barrett, Simon 103
Barthes, R. 45, 54, 84, 138
Bartira 11
Bay, Michael 88
Beatles, The 26
Bekmambetov, Timur 38, 111, 115
Bell, William Brent 36
Bellour, Raymond 74
Beltrão, Filipe 10
Belvaux, Rémy 29
Bennett, Sid 43
Betina 11
Bettinelli-Olpin, Matt 54, 102, 124
Blake, Linnie 21
Bonzel, André 29
Bordwell, David 21, 22, 41, 43, 54, 56, 94, 96, 106
Borges, Heidi Gisele 10
Bosco, Jota 10
Bragança, Klaus'Berg Nippes 10, 21, 86
Brahkage, Stan 131
Brando, Marlon 129
Brasil, A. 85
Brice, Patrick 129
Brooks, James L. 17
Bruckner, David 54, 124
Buell, Ryan 85
Burton, Johnny 109

C
Cánepa, Laura Loguercio 10, 19, 21, 25, 47, 87
Carlos Júnior 21, 140, 142, 144
Carreiro, Rodrigo 21, 43, 56, 87, 92, 94, 104, 143
Carroll, Noël 58, 65, 84
Carruth, Shane 131, 136
Casetti, Francesco 73, 74, 87, 112
Célia 11
Chaganty, Aneesh 115
Chion, Michel 66, 92, 103, 104, 105
Cho, John 114
Clover, Carol J. 54
Cognetti, Stephen 39, 128
Collins, Wilkie 23
Constanza, Mike (Michael) 38, 109, 110
Conter, Marcelo B. 85, 86, 132, 142
Coppola, Francis Ford 129
Cossio, Ben 29
Costa, Fernando Morais da 10, 104
Coutinho, Eduardo 49
Covaleski, Rogério 10
Coyle, Rebecca 21, 58

D
Daniela 11
Daniels, Greg 17
De Luca, Tiago 86
Dees, Stephanie 109
Deodato, Ruggero 22, 28, 39
Dias, Rossana 11

Diego 11
Domingues, Izabela 10
Donahue, Heather 14, 63, 64, 79, 81, 82, 83, 95
Donahue, Zachary 38, 110
Dowdle, John Erick 33, 37, 121, 126
Duplass, Mark 129

E
Eduardo 11
Eggertsen, Chris 22
Eisener, Jason 103
Eisenstein, Sergei 96
Ellis, John 74, 133
Elsaesser, Thomas 86
Erelle, Anna 115
Evans, Gareth 103

F
Falcão, Filipe 10
Fechine, Yvana 10
Feldman, Ilana 85, 86, 144
Fernando 11
Ferrara, Bernardo 23, 41
Ferraraz, R. 21, 132
Ferraz, Olga 11
Figueiredo, Carolina 10
Foster, Lila 135
Fox, Broderick 135, 136
Fraga, Geraldo de 10
Fred 11
Friedkin, William 37

G
Gabi 11
Gabriadze, Levan 38, 111
Gaudreault, André 73, 87
Gaultier, Guy 49
Genette, Gerard 46
Gervais, Ricky 17
Gillett, Tyler 54, 102, 124
Gilroy, Tony 87
Glosserman, Scott 29
Godoy, João 10
Goethe, Johann Wolfgang von 23
Goi, Michael 38, 124
Goldner, Elliot 102, 125
Gombrich, Ernst 107
Gomes, Isaltina 10
Gomez, Miguel Alejandro 49
Gorbman, Claudia 104
Gordon, Mel 25
Grant, Barry Keith 21
Greaves, Nelson 111
Greenaway, Peter 74
Greengrass, Paul 87
Grieco, Daniele 37
Groening, Matt 17
Guignol, Grand 25
Guilleragues, Gabriel de 23

H
Hale, Gregg 76, 103
Hardy, Annie 116
Harris, Martin 32, 77, 78, 79
Hawks, Howard 105
Helena 11
Heller-Nicholas, Alexandra 21, 25, 26, 28, 41, 71, 86
Hemingway, Ernest 45
Henn, Ronaldo 10
Herzog, Werner 49
Hight, Craig 46
Hoffman, Dustin 127

I
Ikeda, Marcelo 10
Ingle, Zachary 18, 21, 46, 86
Israelite, Dean 43

J
Janotti Jr, Jeder 10
Jenkins, Henry 77, 85, 86, 112
Johnsen, Jeff 79, 80
Johnson, Nicholas 115
Johnston, Nessa 58
Joost, Henry 37, 52
Jordão, Alexandre 11

K
Kassabian, Anahid 104
Kellogg, Allen 68
Knight, Travis 88
Kohan, David 114
Kripalani, Pawan 54
Kubrick, Stanley 61

L
Lacerda, Chico 10
Lajolo, Marisa 23
Landon, Christopher 128
Landsburg, Alan 27
Larsen, Miranda Ruth 110, 112
Lastra, James 58, 59, 64, 69, 98
Latour, Bruno 86
Leal, Bruno Souza 86
Ledesma, Carlo 53
Lee, Derek 39, 125
Leland, John 31, 32, 76, 77, 79, 80
Leonard, Joshua 81, 82, 89
Leone, Sergio 18
Lester, Richard 26
Levasseur, Grégory 37
Levinson, Barry 33, 127
Levitan, Steven 17
Lies, Little White 35, 83
Lima, Jarmeson de 10
Liman, Doug 87
Lipovetsky, Gilles 112
Lira, Ramayana 10
Lloyd, Christopher 17
López-Gallego, Gonzalo 36
Lucas, George 62
Luna, Fernando Barreda 68

M
MacBride, Christopher 127
Machado, Arlindo 19
Macpherson, Hannah 39
Madeleine, Vera 109
Maia, Guilherme 10
Manger, Fritz 67
Manning, Lesley 29, 118
Manovich, Lev 74
Mapurunga, Marina 10
Marie, Michel 42, 43
Marion, Philippe 73, 87
Martinez, Justin 54, 124
McBride, Jim 26
McGinn, Devin 129
McHargue, Brian 22, 24
McQuaid, Glenn 54, 124
Medeiros, Daniel Lucas 10, 21
Meirelles, Rodrigo 10
Meeks, Dana 79
Mekas, Jonas 131
Mendes, Eduardo Santos 10
Merchant, Stephen 17
Merrick, Will 115
Messing, Debra 114
Metallica 80
Migliorin, C. 86
Minihan, Colin 54
Miranda, Suzana Reck 10
Mizoguchi, Kenji 56
Monteiro, Juliana Cristina Borges 21, 111
Montesquieu 23
Mueller, Karl 129
Mutchnick, Max 114
Myrick, Daniel 15, 27, 31, 32, 76, 78, 79, 80, 82, 84, 88, 89, 109, 136

N
Nagae, Toshikazu 69
Naishuller, Ilya 38
Nascimento, Ellen 23, 24
Neale, Steven 22, 42
Newbery, Andy 38
Newman, Kim 32, 88, 110
Nichols, Bill 27, 28, 47, 49, 59, 61, 70
Nimoy, Leonard 27
Nina 11
Nise 11
Nogueira, Bruno 10
Nourizadeh, Nima 43

O
Odin, Roger 85, 91
Oliveira Jr., Luiz Carlos 39
Olivia 11
Opolski, Débora 10
Ortiz, Stuart 54
Osvaldo Neto 10
Øvredal, André 50, 121, 122

P
Palma, Brian De 33, 87
Paola 11
Papalia, Melanie 110
Paz, Doron 128
Paz, Yoav
Pedro, Diego de San 22
Peli, Oren 18, 45, 109, 121
Piedade, Lúcio 26

Pierson, Janet 31
Pierson, John 31, 76
Pileggi, Mitch 27
Plaza, Paco 19, 36, 60, 66, 94, 99, 107, 108, 122
Plotkin, Gregory 128
Poelvoorde, Benoît 29, 30
Polivanov, Beatriz 10
Primati, Carlos 10
Prowse, Clif 39, 125
Prysthon, Angela 10
Pudovkin, Vsevolod 96
Pyun, Albert 33, 120

Q
Quinlivan, Davina 65
Quinto, Zachary 27

R
Rafa 11
Raimundo 11
Ramos, Fernão Pessoa 27, 49, 50, 69
Reeves, Matt 18, 121, 122
Rego, Roberta 11
Reiner, Rob 27
Renoir, Jean 56
Rezende, Fernando 10
Rhodes, Gary D. 69
Ribeiro, João 11
Richards, Julian 33, 119
Richardson, Samuel 23
Robitel, Adam 37, 126
Rock, Ben 31, 76
Rodowick, David Norman 74
Rodrigues, Robert 76
Rombes, Nicholas 77
Romero, George A. 18, 33, 87, 120
Roscoe, Jane 46
Rousseau, Jean-Jacques 24
Russett, Andrea 115

S
Sá, Simone Pereira de 10
Saldanha, Beatriz 10
Salt, Barry 55
Sánchez, Eduardo 15, 27, 31, 32, 76, 78, 80, 82, 84, 88, 89, 103, 109, 129
Santana 11
Santana, Adriana 10
Savage, Rob 38, 115, 116
Scavone, Joice 10
Schøllhammer, Karl Erik 86
Schulman, Ariel 37, 52
Schürmann, David 37, 139, 144
Sergi, Gianluca 104
Serroy, Jean 112
Shelley, Mary 23
Shiraishi, Koji 33, 119
Sibilia, Paula 85
Simon, Sam 17
Singer, Bryan 126
Smith, Jeff 104
Smith, Kevin 76
Soares, Jéssica 21
Soares, Thiago 10
Sobchack, Vivian 103
Socorro 11
Souza, João Batista Godoy 101, 140
Spielberg, Steven 80, 121
Stamm, Daniel 67
Stern, Dave 79
Stoker, Bram 23
Susco, Stephen 111
Swanberg, Joe 54, 113, 124

T
Tarragó, Oriol 36, 52, 64, 66, 68, 99, 101, 102, 105
Tarso, Paulo de 102
Thom, Randy 96, 101
Thomas, François 105
Tjahjanto, Timo 103
Toronto, Matt 111
Trank, Josh 43
Trotta, Felipe 10
Tryon, Chuck 74
Turner, Peter 18, 20, 21, 38, 43, 46, 48, 52, 69, 86, 91, 97

V
Velasco, Manuela 91
Velasco, Nina 10
Vieira Jr., Erly 86
Vigalondo, Nacho 38
Villella, Chad 54, 124

W
Wagner, Troy 85
Watkins, Peter 27
Watt, Ian 24
Weiler, Lance 29
Weller, Fernando 10
Welles, Orson 25, 29, 56, 80, 105
Wells, H. G. 26
West, Amy 21, 85
West, Ti 54, 124
Whittington, William 33, 79
Williams, Michael C. 81, 82, 83
Williams, Tod 54
Wilson, Brian 105
Wingard, Adam 54, 103, 124

X
Xavier, Ismail 73

Y
Youngblood, Gene 131, 132

Z
Zé 11
Zimmermann, Patricia 134, 135, 137

Símbolos e Números
[Rec] (2007, Jaume Balagueró, Paco Plaza) 19, 20, 36, 38, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 117, 128, 132
[Rec]² (2009, Jaume Balagueró e Paco Plaza) 60, 122
7 nights of darkness (2011, Allen Kellogg) 68

A
Aconteceu perto da sua casa (*C'est arrivé près de chez vous*, 1992, Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde) 29, 30, 38
Alien origin (2012, Mark Atkins) 66
Amizade desfeita (*Unfriended*, 2014, Levan Gabriadze) 38, 41, 111, 115
Amizade desfeita 2: dark web (*Unfriended: dark web*, 2018, Stephen Susco) 111
Apocalypse now (1979, Francis Ford Coppola) 129
Apollo 18: a missão proibida (Apollo 18, 2011, Gonzalo López-Gallego) 36, 50, 68, 102, 103
Assim na Terra como no Inferno (*As above, so below*, 2014, John Erick Dowdle) 37, 68, 102, 126
Atividade paranormal (*Paranormal activity*, 2007, Oren Peli) 18, 21, 36, 37, 38, 45, 48, 49, 58, 85, 94, 109, 121, 126, 128, 132
Atividade paranormal 2 (*Paranormal activity 2*, 2010, Tod Williams) 54, 55
Atividade paranormal 3 (*Paranormal activity 3*, 2011, Henry Joost e Ariel Schulman) 52, 53, 113
Atividade paranormal 4 (*Paranormal activity 4*, 2012, Ariel Schulman, Henry Joost) 37, 113
Atividade paranormal: dimensão fantasma (*Paranormal activity: the ghost dimension*, 2015, Gregory Plotkin) 128
Atividade paranormal: marcados pelo mal (*Paranormal activity: the marked ones*, 2014, Christopher Landon) 128

B
Balconista, O (*Clerks*, 1994, Kevni Smith) 76
Bay, The (2012, Barry Levinson) 127
Bohemian Rhapsody (2018, Bryan Singer) 126
Bruxa de Blair, A (*The Blair witch project*, 1999, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick) 14, 15, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36, 38, 39, 41, 44, 45, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 63, 64, 65, 67, 69, 70, 71, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 86, 87, 88, 91, 94, 95, 103, 104, 109, 110, 117, 119, 129, 132
Bumblebee (2018, Travis Knight) 88
Buscando... (*Searching...*, 2018, Aneesh Chaganty) 114, 115, 117

C
Caçador de troll, O aka *O caçador de trolls* (Trolljegeren, 2010, André Øvredal) 50, 53, 54, 55, 60, 67, 69, 91, 102, 103, 122
Clausura (*The den*, 2013, Zachary Donohue) 38, 110
Cloverfield: monstro (*Cloverfield*, 2008, Matt Reeves) 18, 22, 36, 38, 53, 54, 58, 64, 69, 83, 85, 103, 122, 132
Collingswood story, The (2002, Michael Costanza) 38, 109, 110
Conspiração, A (*The conspiracy*, 2012, Christopher MacBride) 127
Creep (2014, Patrick Brice) 129

D
Dashcam (2022, Rob Savage) 116
David Holzman's diary (1967, Jim McBride) 26
Desaparecida (*Missing*, 2023, Will Merrick e Nicholas Johnson) 115
Desaparecidos (2011, David Schürmann) 19, 37, 50, 63, 69, 103, 130, 138, 139, 140, 141, 144, 145
Diário dos mortos (*Diary of the dead*, 2007, George A. Romero) 18, 33, 36, 47, 49, 54, 60, 91, 120
Die Präsenz (2014, Daniele Grieco) 37

E
Eles existem (*Exists*, 2014, Eduardo Sánchez) 129
Estranhas criaturas (*Alien abduction: incident in Lake County*, 1998, Dean Alioto) 29, 54, 60, 66, 84, 95, 118
Exorcista, O (*The exorcist*, 1973, William Friedkin) 37, 64

F
Face to face (2016, Matt Toronto) 111
Família moderna (*Modern family*, 2009-2020, criação de Steven Levitan, Christopher Lloyd) 17
Fenômenos paranormais (*Grave encounters*, 2011, Colin Minihan e Stuart Ortiz) 54, 61, 65, 67, 91
Filha do mal (*The devil inside*, 2012, William Brent Bell) 36, 64, 102, 103
Final prayer, The aka *The borderlands* (2013, Elliot Goldner) 102, 125
Fitas de Poughkeepsie, As (*The Poughkeepsie tapes*, 2007, John Erick Dowdle) 33, 50, 51, 54, 62, 66, 95, 104, 121

G
Ghostwatch (1992, Lesley Manning) 118
Guerra sem cortes (*Redacted*, 2007, Brian De Palma) 33, 36, 47

H
Hardcore: missão extrema (*Hardcore Henry*, 2015, Ilya Naishuller) 38
Hell house LLC (2015, Stephen Cognetti) 39, 67, 128
Herdeiro do Diabo, O (*Devil's due*, 2014, Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillett) 102,103
Holocausto canibal (*Cannibal holocaust*, 1980, Ruggero Deodato) 9, 22, 28, 39, 60, 67, 80, 91, 95, 117, 121
Homem urso, O (*Grizzly man*, 2005, Werner Herzog) 49
Cuidado com quem chama (*Host,* 2020, Rob Savage) 38, 39, 50, 115, 116, 117
Host, The (2020, Andy Newbery) 38

I
Identidade Bourne, A (*The Bourne identity*, 2002, Doug Liman) 87
Iluminado, O (*The shining*, 1980, Stanley Kubrick) 61
In search of... (1977-1982, criação de Alan Landsburg) 27
Incidente em Claridge (*The bay*, 2012, Barry Levinson) 33
Infectado (*Afflicted*, 2013, Derek Lee e Clif Prowse) 39, 125
Inteligência artificial (*A.I.*, 2001, Steven Spielberg) 80
Invasion aka *Infection* (2005, Albert Pyun) 33, 120
Isto é spinal tap (*This is spinal tap*, 1984, Rob Reiner) 27

J
Jerusalém (*JeruZalem*, 2016, Yoav e Doron Paz) 129
Jogo de cena (2007, Eduardo Coutinho) 49

L
Last broadcast, The (1998, Stefan Avalos, Lance Weiler) 29, 66, 84
Lost tapes (2008-2013, criação de Ryan Buell) 85
Loucuras de verão (American graffiti, 1973, George Lucas) 62

M
Maldição da bruxa de Blair, A (Curse of the Blair Witch, 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez) 32
Marble hornets (2009-2014, criação de Troy Wagner) 85
Marcados pelo mal (*Paranormal activity: the marked ones*, 2014, Christopher Landon) 128
Mariachi, El (1992, Robert Rodrigues) 76
Matadouro (2012, Carlos Júnior) 19, 21, 67, 85, 128, 138, 140, 141, 142, 144, 145
Megan is missing (2011, Michael Goi) 124
Mera coincidência (*Wag the dog*, 1997, Barry Levinson) 127
Misterioso assassinato de uma família, O (*Atrocious*, 2011, Fernando Barreda Luna) 68
Mr. Jones (2013, Karl Mueller) 129

N
Noroi: a lenda de Kagutaba (*Noroi aka Noroi: the curse*, 2005, Kôji Shiraishi) 33, 34, 62, 68, 104, 119

O
Onde está Megan? (*Megan is missing*, 2011, Michael Goi) 38

P
Parque da punição (*Punishment park*, 1971, Peter Watkins) 27
Perseguição virtual (*Open windows*, 2014, Nacho Vigalondo) 38, 111
Pirâmide, A (*The pyramid*, 2014, Grégory Levasseur) 37, 53, 65, 102
Poder sem limites (*Chronicle*, 2012, Josh Trank) 43, 54
Por trás da máscara: o surgimento de Leslie Vernon (*Behind the mask: the rise of Leslie Vernon*, 2006, Scott Glosserman) 29, 38
Possessão de Deborah Logan, A (*The taking* aka *The Taking of Deborah Logan*, 2014, Adam Robitel) 37, 126
Primer (2004, Shane Carruth) 131
Profile (2018, Timur Bekmambetov) 111, 115
Projeto almanaque (*Project almanac*, 2015, Dean Israelite) 43
Projeto dinossauro (*The dinosaur project*, 2012, Sid Bennett) 43, 67, 91, 94
Projeto X: uma festa fora de controle (*Project X*, 2012, Nima Nourizadeh) 43

R
Ragini MMS (2011, Pawan Kripalani) 54
Rain man (1988, Barry Levinson) 127
Re-cut (2010, Fritz Manger) 67
Reis do iê-iê-iê, Os (*A hard's day night*, 1964, Richard Lester) 26

S
Sanatorio, El (2010, Miguel Alejandro Gomez) 49, 50, 54, 55, 91, 94, 102
Segredo do lago Mungo, O (*Lake Mungo*, 2008, Joel Anderson) 62, 104, 128
Sickhouse (2016, Hannah Macpherson) 39, 115, 117
Simpsons, Os (*The Simpsons*, 1989- , criação de James L. Brooks, Matt Groening e Sam Simon) 17, 85
Skinwalker ranch (2013, Devin McGinn) 129
Sobrenatural: a última chave (*Insidious: the last key*, 2018, Adam Robitel) 126
Split screen (1997-2001, criação de John Pierson e Janet Pierson) 31, 32, 76, 78
Supremacia Bourne, A (*The Bourne supremacy*, 2004, Paul Greengrass) 87

T
Transformers (2007, Michael Bay). 88
Transformers: a era da extinção (*Transformers: age of extinction*, 2014, Michael Bay) 88
Transformers: a vingança dos derrotados (*Transformers: revenge of the fallen*, 2009, Michael Bay) 88
Transformers: o lado oculto da lua (*Transformers: dark of the moon*, 2011, Michael Bay) 88
Transformers: o último cavaleiro (*Transformers: the last knight*, 2017, Michael Bay) 88
Túnel, O (*The tunnel*, 2011, Carlo Ledesma) 53, 54, 55, 62, 65, 67, 68, 91, 102
Ultimato Bourne, O (*The Bourne ultimatum*, 2007, Paul Greengrass) 87
Último exorcismo, O (*The last exorcism*, 2010, Daniel Stamm) 67
Último filme de terror, O (*The last horror movie*, 2003, Julian Richards) 33, 65, 119

V
V/H/S (2012, Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard) 54, 63, 65, 66, 103, 113, 124
V/H/S 2 (2013, Simon Barrett, Jason Eisener, Gareth Evans, Gregg Hale, Eduardo Sánchez, Timo Tjahjanto e Adam Wingard) 103
Vida de escritório (*The office*, 2005-2013, criação de Greg Daniels, Ricky Gervais, Stephen Merchant) 17
Vigília paranormal (*Ghostwatch*, 1992, Lesley Manning) 29

W
Will and Grace (1998-2006; 2017-2020, criação de David Kohan e Max Mutchnick) 114

X
X-Men: apocalipse (*X-Men: apocalypse*, 2016, Bryan Singer) 126
X-Men: dias de um futuro esquecido (*X-Men: days of future pas*, 2014, Bryan Singer) 126
X-Men: o filme (*X-Men*, 2000, Bryan Singer) 126
X-Men 2 (*X2*, 2003, Bryan Singer) 126

Z
Zero day (2002, Ben Cossio) 29

/estronhobook /estronho /estronho